

# Excalibur

57

2.10.1996

Excalibur - časopis počítačových her

Archimedian Dynasty  
Syndicate Wars  
Larry 7  
Lords of Realms 2  
Screamer 2  
Gene Wars  
Swiv 3D  
Warwind  
3D Ultra Pinball 2  
Pinball Construction Kit  
Take your best shot

DEMA PRO AMIGU:  
Almagica - Scions  
Black Dawn II  
Brain Damage Pinball  
Genetic Species  
Mega-Typhoon  
Turbo Lode II  
Valhalla 3 Demo...



## Novinky z ECTS

### Age of Rifles

### Jagged Alliance II

### Pandora Directive

### Links - Legends in Sports 97

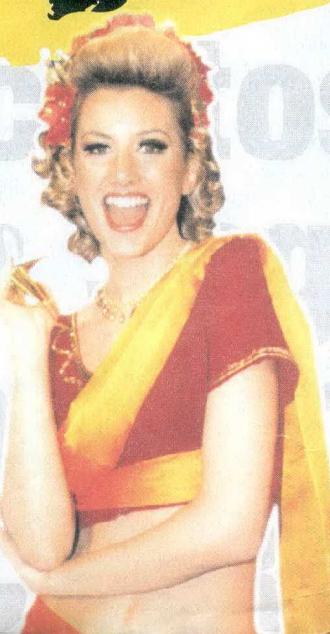
### Alien Breed 3D II

### Fighting Spirit

Konzoje

# Konečná porádná prodejna počítačových her!

5. října  
- 20%



V sobotu 5. října bude otevřena v centru Prahy u stanice metra I. P. Pavlova zatím největší prodejna počítačových her u nás, JRC Megastore.

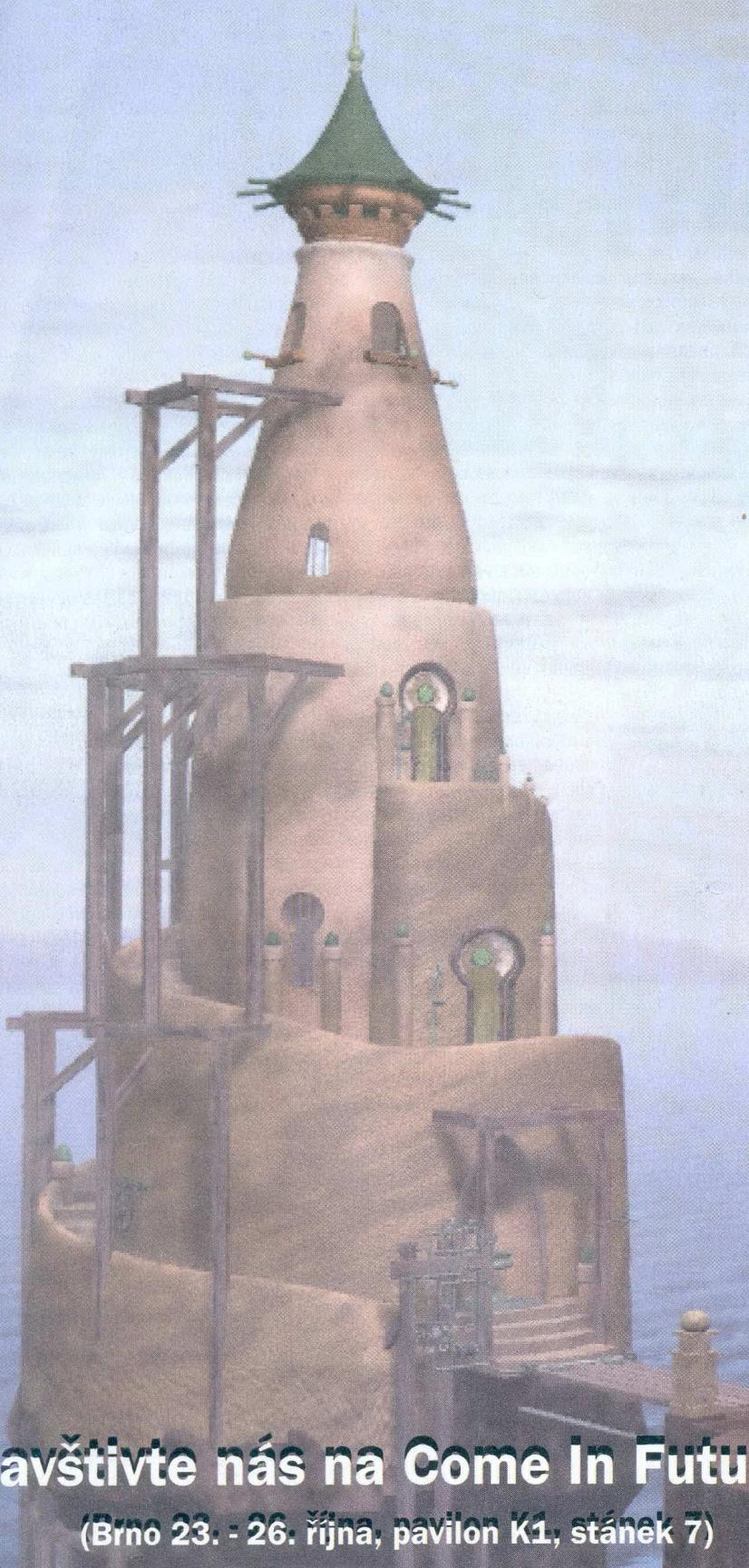
Sortiment této prodejny zahrnuje celkem přes 2000 produktů z oblasti počítačové zábavy, a to nejen hry pro všechny běžně používané počítače a herní konzole (PC, Macintosh, Amiga, Atari, Sony PlayStation, 3DO, Nintendo, Sega, Jaguar, Lynx), ale i vše ostatní, co s počítačovou zábavou souvisí (výkonné multimediální počítače PC ADT, herní konzole, joysticky, rozšiřující karty a mnoho dalšího).

První tři zákazníci, kteří utratí přes 5000 Kč, dostanou u příležitosti otevření prodejny jako dárek hry v ceně přes 3000 Kč. Po celý den bude navíc platit neuvěřitelná sleva 20% na všechny počítačové hry!

Nezapomeňte: 5. října, 9:00, náměstí I. P. Pavlova 3.



Nám. I. P. Pavlova č. 3, Praha 2  
Tel.: 02 - 24 24 01 22, 02 - 24 24 01 22 23  
Metro C, stanice I. P. Pavlova



**Navštívte nás na Come In Future**  
 (Brno 23. - 26. října, pavilon K1, stánek 7)

**EXCALIBUR.** Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Josef Vaněček (LEE). **Zástupce šéfredaktora:** Stanislav Procházka (Amph). **Autofl:** Karel Taufman (KaT), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švej (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florián (Roger T.), Tomáš Jungwirth (Tjoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Komárek (Honza), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jírák (XIC), Jan Mrkvíčka (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Petr Slováček (Twyn), Pavel Jírák (Eldwyn), Marek Růžička (Marek), Mirek Kopecký (KEVIN). **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Inzerce:** Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. **Grafika, DTP, www:** Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytisklo Aleko, s.r.o. Podávání nov. zás. povolené RPP. Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. Podávání nov. zás. povolené RPP. Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MÍC 47129. Vydavateľ: Martin Ludvík. Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.

#### SEZNAM OBCHODŮ S EXCALIBUR CD-ROM

PRAHA 1: Martinská 5, Klub 602 (doporučujeme!!!)  
 PRAHA 1: Vladislavova 24, PC SHOP  
 PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, JRC Megastore  
 PRAHA 2: Šumavská 19, All Star  
 PRAHA 4: Branická 40, Computer Connection  
 PRAHA 8: Zenklova 131, Computer Connection  
 BRNO: Benešova 15, Computer Connection  
 DĚČÍN IV: Plzeňská 9, BBS spol. s r.o.  
 KROMĚŘÍŽ: Dobrovského 170, A.D.E.

*Hledáme další dealery - prodej pouze za hotové nebo na dobírkou!*

#### NOVINKY

4 **Reportáž z podzimního ECTS**  
 PAVEL HACKER  
 5 **ECTS podzim '96**  
 STANISLAV PROCHÁZKA  
 10 **Amiga news**  
 JOSEF KOMÁREK  
 12 **Co nového na superkonzole?**  
 KAREL POUSTKA

#### RECENZE PC

14

14 **Screamer**  
 SIMULÁTOR, ZÁVODNÍ AUTA  
 16 **Space Hulk II**  
 AKČNÍ - STRATEGIE, SCI-FI  
 18 **Jagged Alliance II**  
 STRATEGIE, PROFESIONÁLNÍ ZABIJÁCI  
 18 **Age of Rifles**  
 STRATEGIE, HISTORICKÁ  
 19 **Hind**  
 SIMULÁTOR, VRTULNÍK  
 20 **The Pandora Directive**  
 ADVENTURE, SCI-FI - HOROR  
 22 **Quake**  
 AKČNÍ, SCI-FI  
 24 **Links - Legends in Sports 97**  
 SPORT, GOLF  
 25 **Synnergist**  
 ADVENTURE, SCI-FI - HOROR  
 26 **The Elk Moon Murder**  
 INTERAKTIVNÍ FILM, DETEKTIVKA

#### RECENZE AMIGA

26

26 **Alien Breeed 3D II**  
 AKČNÍ (3D), SCI-FI  
 27 **XP8**  
 ARCADE, SCI-FI  
 28 **Fighting Spirit**  
 BOJOVÁ

#### NÁVODY

29

29 **Synnergist PC-CD**  
 30 **Screamer PC-CD**

57 **Excalibur**  
**cd-rom**

Cena 75 Kč Volitelná příloha k časopisu

#### HRATELNÁ DEMA HER - PC

602 MB

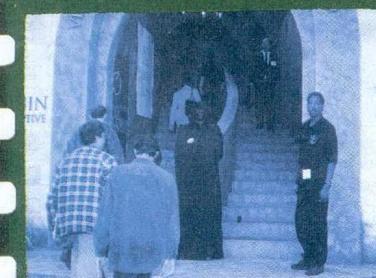
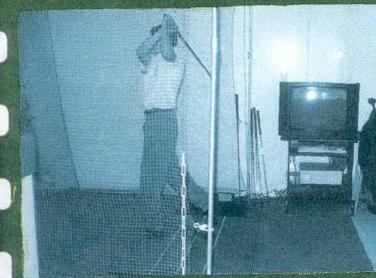
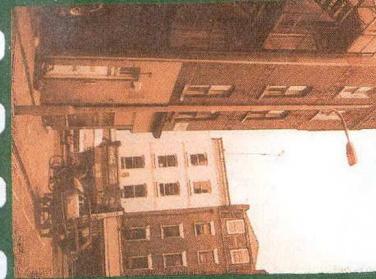
3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your best shot, Warwind.

#### HRATELNÁ DEMA HER - AMIGA

47 MB

...Antz, Black Dawn II, Brain Damage Pinball, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, Lost on Parrot Island, P.L.E.B.s, Scions of a F. W. - Almagica, Stratego, ThunderDawn, Turbo Lode II, Trapped August preview, Uropa II, Valhalla 3 Demo... ...a dalších několik set programů.

Internet: [www.excal.cz](http://www.excal.cz)



**REPORTÁŽ Z PODZIMNÍHO ECTS. PAVEL HACKER, EXCALIBUR. PRVNÍ, CO VÁS NAPADNE PO PŘÍLETU DO LONDÝNA JE, ŽE TU VLADNÉ CHAOS. JEZDÍ VLEVO, ŽENSKÁ RADÍ MANŽELOVI PŘI COUVÁNÍ, HOSPODY ZAVÍRAJÍ V JEDENÁCT. POZDĚJÍ OVŠEM POCHOPÍTE, ŽE JE TO CHAOS ŘÍZENÝ TYPICKÝM BRITSKÝM POŘÁDKEM A ZAČNE-TE SE TROCHU ORIENTOVAT. TAKŽE DOKÁŽETE PŘEJÍT KŘÍŽOVATKU BEZ ÚHONY. NEJINAK TOMU BYLO I S ECTS.**

ANO, NEJNAK. O CEDULE JAKO VRATA S NÁPISEM NO STUDENTS OR UNDER 18'S NÁVŠTĚVNÍCI NÁVŠTĚVNÍCI ZAKOPÁVALI TAKŘKA NA KAŽDÉM KROKU A KOLEM NICH VE FRONTĚ POSTÁVALY TUCTY MLADISTVÝCH. FRONTU JSME S AMPHEM TAKTÉŽ POCTIVĚ VYSTÁLI A VYBAVENI AKREDITACEMI KONEČNĚ VSTOUPILI DO HALY ZASLÍBENÉ, HALY OLYMPIE. TA BYLA OPROTI LOŇSKU OPRAVDU ZAPLNĚNÁ, ZEJMÉNA DÍKY OKÁZLÝM... NO, SLOVO STÁNEK BY ASI NEBYLO NA MÍSTĚ. V PŘÍPADĚ VIRGINU BY SE SPÍŠE DALO MLUVIT O HRADU, JINÉ FIRMY, JAKO NAPŘ. PHILIPS MEDIA NEBO VŠEMI OBLÍBENÝ MICROSOFT MĚLY STANOVÍSTĚ DVĚ, TŘÍ... MEZI NEJZAJÍMAVĚJŠÍ PROPRIETY PATŘIL FOKKER EMPIRU (ZAVĚŠENÝ U STROPU), JIŽ ZMÍNĚNÝ HRAD VIRGINU, TESTOVACÍ ZAŘÍZENÍ GOLFOVÉHO ŠVÍHU A DALŠÍ, PROSTĚ TOHO BYLO K VIDĚNÍ OPRAVDU DOST. ZASTOUPENÍ NA ECTS MĚLY FIRMY MALÉ, VELKÉ,ZNÁMÉ, ZAČÍNAJÍCÍ, A STEJNĚ PESTRÁ BYLA I SKLADBA NÁVŠTĚVNÍKŮ - OBCHODNÍCI, NOVINÁŘI (JÁ), REDAKTOŘI, SÉFREDAKTOŘI, VYDAVATELÉ, TVÝRCI, PROGRAMÁTOŘI, ZVUKAŘI, KAMERAMANI, CRACKERI A PROTEKČNÍ ZEVLOUNI, SAMOZŘEJMĚ. OBCHODNÍCI TRADICNĚ V KRAVÁTÁCH A STŘÍDMÝCH OBLECÍCH, PROGRAMÁTOŘI VE SVETRECH, KOŠILÍCH A SE TŘEMI DIOPTRIAMI, OBČAS SE V DAVU VYSKYTL I MOTORKÁŘ NEBO PUNKER. PERLOU MEZI NIMI BYLI DĚLNÍCI A STATICI V TEPLÁCÍCH A HELMÁCH (NĚKDE TADY KOLEM) A LIDÉ NAJATÍ JAKO CHODÍCÍ REKLAMY (PILOTI F-22 OD I-MAGIC, MANÍK V KOMBÍNEZÉ OD SCREAMRU II). ŘEK BYCH, ŽE ÚVODU BYLO UČINĚNO ZADOST.

EXCALIBUR JE HERNÍ ČASOPIS, ALE KOMENTÁŘE K CHYSTANÝM HRÁM PÍše TRADÍCNE AMPH, TAKZE JÁ SI MŮŽU VYBRAT JEN TO NEJLEPŠÍ A PŘIDAT K TOMU NĚJAKÉ TY DRBY. MEZI SIMULÁTORY BUDA DLE MÉHO SKROMNÉHO NÁZORU NA ŠPICI FIGUROVAT NOVALOGIC. Z HRATELNÝCH ROZDĚLÁVEK, KTERÉ BYLY V JEJICH STÁNKU K VIDĚNÍ, BYCH SI VYBRAL NA CELÝ PŘÍŠTÍ ROK. PŘIPRAVUJÍ COMMANCHE 3, ARMORED FIST 2 A STEJNĚ JAKO *INTERACTIVE MAGIC* SIMULACI F-22 LIGHTING II, KTERÝ OVŠEM VYPADÁ DALEKO LÍP NEŽ JEHO KONKURENT. MEZI ADVENTURAMI SE TLAČÍ DO POPŘEDÍ RYZE LOGICKÁ COMICSOVKA DOWN IN THE DUMPS OD PHILIPSE A WARNEROVSKÝ SAFE-CRACKER, KTERÝ MÁ PO DLOUHÉ DOBĚ ORIGINÁLNÍ PŘÍBĚH (MŮJ ROZHOVOR S HLAVNÍM PROGRAMÁTOREM BUDA PŘIDÁN K RECENZI). CHYSTÁ SE LITTLE BIG ADVENTURE 2, KTERÝ SE JEDNÍČCE PODOBÁ JAKO VEJCE VEJCI. O DALŠÍCH SE INFORMUJUTE U AMPHA, ANI TY VESMĚS NEVYPADAJÍ ŠPATNĚ. APROPOS, MEZI ADVENTURAMI JE NOVÝ SOUTĚŽNÍ SMĚR - ČÍM DÉLE TRVÁ DOHRÁNÍ, TÍM LÍP (NO KONEČNĚ). SAFE-CRACKER TRIUMFUJE SE 67MI HODINAMI, DOWN IN THE DUMPS JE DRUHÝ - 50 HODIN... NA SEGU I DALŠÍ MAŠINKY SE CHYSTÁ VÝBORNÝ HOKEJ, DÁLE HROMADA AUT, GOLFŮ, DOKONCE I WWF WRESTLING, JENŽ JE O- PRAVDU JAKO ŽIVÝ...

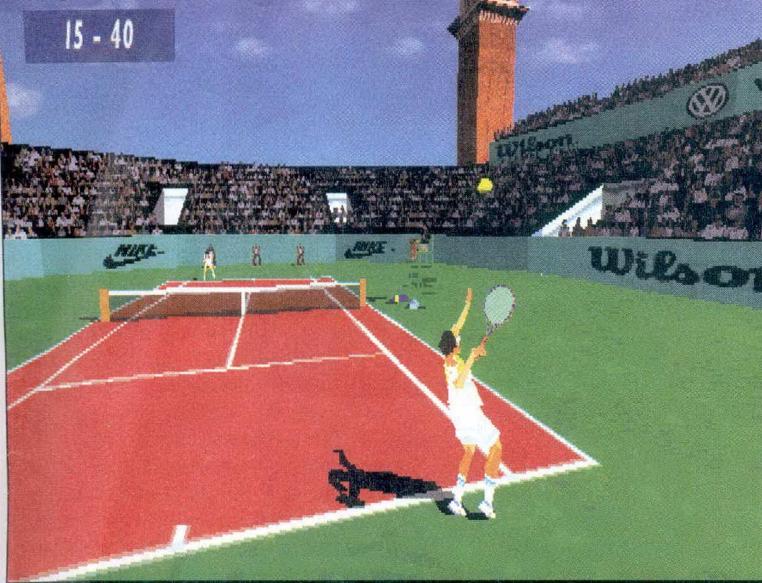
NEKORUNOVANÝM KRÁLEM ECTS SE OVŠEM STALO SONY PLAYSTATION. ABYCH SE PRIZNAL, KONZOLE JSEM POKLÁDAL ZA STROJE VHODNÉ PRO PLOŠINOVKY, MLÁTIČKY A JEŠTĚ TAK MOŽNÁ AUTA NEBO FOTBALY, ALE V OLYMPIII BYLA NA TÉHLE PLATFORMĚ K VIDĚNÍ I ADVENTURA (KONKRÉTNĚ BROKEN SWORD). NEBYLA NIJAK ŠPATNÁ, ALE NA CO SE STÁLY FRONTY, BYL PŘIROZENĚ FX FIGHTER 2 A TEKKEN 2. TAKY JSEM SI ZAHRÁL: NEJDŘÍV S AMPHEM, TOHO JSEM PÁRKRÁT PORAZIL. DEN NATO, S POCITEM MISTRA VŠECH BOJOVÝCH SPORTŮ, JSEM OPĚT UCHOPIL JOYPAD, ALE MŮJ SOUPEŘ MUSEL NA SCHŮZKU A TAK JSEM SE OCITL VEDLE NĚKOHO, KDO MĚL NA SOBĚ TRIČKO SONY PLAYSTATION. PŘÍLIŠ POZDĚ JSEM POCHOPIL, že TEN NĚKDO PATŘÍ K PARTĚ PROGRAMÁTORŮ, KTERÁ SE O VYSTAVENÉ PLAYSTATIONY STARALA... PO ZAZNĚNÍ GONGU SE MI PODAŘILO SOUPEŘI NAKLEPNOUT BUDKU, COŽ BYLO OVŠEM TAKY TO POSLEDNÍ, CO JSEM V DANÉM KOLE UDELAL. NAHORU, DOLU, NA ZEM, DO VZDUCHU... NO NIC. PREJ TO CHCE TRÉNINK.

P.R. MANAŽERI POČÍTAČOVÝCH FIREM ZROVNA NEZAPADAJÍ DO NAŠÍ PŘEDSTAVY O BOHATÝCH, DISTINGUOVANÝCH A ODMĚŘENÝCH OBCHODNÍCÍCH. HOWARD OD SIERRY ROZDÁVAL POZVÁNKY NA SIERRÁCKOU PARTÝ VŠEMÁ ČTYŘMA A K TOMU JEŠTĚ ZVLÁDAL SCHŮZKY, DENE Z BLUE BYTU SI S NÁMI MÍSTO O PRÁCI POVÍDAL O FOTBALU, SCOTT, NOVÝ MANAŽER OCEANU, SE VAŘIL VE VLASTNÍ ŠTÁVĚ JAKO ŽÁČEK U MATURITY A VÚBEC, I LIDÉ Z HERNÍHO NEBE JSOU JENOM LIDI. KDYŽ UŽ JSEM TO NAKOUS, SIERRÁCKÁ „RAMA“ PARTÝ SE NÁRAMNĚ VYDAŘILA. S NESPORNOU ZÁSLUHOU ČESKÉ VÝPRAVY HOSTITELŮM NÁVŠTĚVNÍCI VYPLÍ VŠECHNO PŘÍPRAVĚNÉ PIVO, PŘÍČEMŽ NEJVĚTŠÍ UZNÁNÍ BEZESPORU PATŘÍ AMPHOVI. O LIKVIDACI METLY LIDSTVA - ALKOHOLU VYŠÍ VOLTÁŽE SE MEZITIM POSTARALI TUZEMCI, TAKŽE DEN NATO BYLO V OLYMPII VYMALOVÁNO. NĚKOLIK NEJMENOVANÝCH OBCHODNÍCH ZÁSTUPCŮ NESTIHLO SVOJE RANNÍ SCHŮZKY, NĚKTERÍ SE PRO JISTOTU NEDO-STAVILI VÚBEC A DOČASNÉMU SELHÁNÍ HLASIVEK SE TEN DEN ROZHODNĚ NIKDO NEDIVIL. I MŮJ SLOVNÍ PROJEV SPÍše NEŽ CIVILIZOVANÉHO ŽURNALISTU PŘÍPOMÍNAL VELITELE PIRÁTSKÉ LODI KŘÍŽENÉHO S WARTBURGEM, TAKŽE JSEM RADŠI MLČEL A FOTIL. NO, NEZBÝVÁ NEŽ SLOVO ZÁVĚREM.

NEMUSÍME SE BÁT, ŽE BY PŘÍŠTÍ ROK NEBYLO SI U ČEHO KAZIT JIŽ TAK CHATRNÝ ZRAK A NERVOVOU SOUSTAVU, COŽ JE DOBŘE, NEBOŽ O ČEM BYCHOM PAK PSALI, ŽE? U RECENZE NA *HINDA* SE TĚŠÍ — **RATTLE**.

### 3D HELICOPTER S.E.U.





SAMPRAS EXTREME TENNIS

ECTS PODZIM '96. STANISLAV PROCHÁZKA, EXCALIBUR. V PRVNÍ ŘADĚ JE POTŘEBA ŘÍCI, ŽE NA PODZIMNÍM LONDÝNSKÉM ECTS BYLO MNOHEM VÍCE FIREM NEŽ NA JAŘE. HLAVNÍM DŮVODEM JE TO, ŽE JARNÍ ECTS SE KONÁ ZHRUBA VE STEJNÉM OBDOBÍ JAKO E3, KTERÁ JE MNOHEM VĚTŠÍ, A TUDÍŽ NĚKTERÉ SPOLEČNOSTI (JAKO TŘEBA VIRGIN NEBO ELECTRONICS ARTS) SE NA JAŘE ECTS PROSTĚ NEZÚČASTNÍ. TENTO PROBLÉM NYNÍ ODPADÁ A JARNÍ ECTS SE UŽ KONAT NEBUDE. NO NIC, ECTS BYLA TEDY VĚTŠÍ A ANI VÝŠE JMENOVAÑE FIRMY JI NEVYNECHALY. NAŠTĚSTÍ STÁNEK VIRGINU PATŘIL K TĚM NEJNÁPADNĚJŠÍM A I K NEJLEPŠÍM. PODLE ABECEDY TEDY ZAČNEME U FIRMY, KTERÁ MÁ ZA SEBOU PŘEDEVŠÍM ÚCŤYHODNOU ŘADU PINBALLŮ: **21ST CENTURY**. U STÁNKU TÉTO FIRMY SE PO MÍRNÉM, LEČ DÍKY GRAFICE OČEKÁVANÉM, NEÚSPĚCHU NEPŘEDVÁDĚL **SYNNERGIST**, ALE DVĚ HRY, KTERÉ SE VEJDOU DO VELICE ÚZKÉHO ZÁBĚRU TÉTO FIRMY.

**ABSOLUTE PINBALL** JE PODLE MĚ ÚPLNĚ NORMÁLNÍ 2D PINBALL S POMĚRNĚ RYCHLÝM SCROLLINGEM A ŠPETKOU DOBRÉ MUZIKY. DVĚMA SLOVY: ŽÁDNÝ BESTSELLER. PROJEKTEM ČÍSLO JEDNA ZŮSTÁVÁ U 21ST UŽ NA JARNÍM ECTS PŘEDVÁDĚNÝ **PINBALL CONSTRUCTION KIT**. JESTLI UDĚLÁ NEBO NEUDĚLÁ DÍRU DO SVĚTA, TO SE NEODVÁŽÍM ODHADNOUT, ALE PCK JE KAŽDOPÁDNĚ OPRAVDU PIONÝRSKÝ A ODVÁZNÝ KOUSEK. KROMĚ VLASTNÍCH STOLŮ SI SAMOZŘEJMĚ MŮŽETE ZVOLIT I POZADÍ STOLU A MUZIKU A SPOUSTU DALŠÍCH VĚCÍ (PRÝ). OBĚ HRY VYCHÁZEJÍ NA PŘELOMU ZÁŘÍ-ŘÍJEN. Z TĚCH JAKSI VZDÁLENĚJŠÍCH TITULŮ: KONVERZE **SLAM TILTU** PRO PC A „MANAŽERSKÁ GAMESKA“ **INTERNATIONAL AVIATION MANAGER**. NA STEJNÉM MÍSTĚ JAKO NA JAŘE, U ZDI, SE TÍSNÍ PIDISTÁNEK **7TH LEVEL**. HLAVNÍ ATRAKCI BYLA HRA **MONTY PYTHON'S QUEST FOR THE HOLY GRAIL**. TOTO BYLO JEŠTĚ UMOCNĚNO CHLAPÍKEM V OHOZU (HADRECH) Z PŘELOMU TISÍCILETÍ. KROMĚ **MONTY PYTHONA** S 7TH LEVEL VZAL NA MUŠKU JEŠTĚ

ZVÍŘECÍHO DETEKTIVA **ACE VENTURU**, COŽ JE SICE KRESLENÁ ADVENTURA, ALE JIMA CARREYHO JSEM POZNAL I JÁ. DOCELA ZAJÍMAVÉ VYPAÐALA GRAFICKY PODAŘENÁ STRATEGIE **Dominion**. MIMOCHEDEM, HRY VE STYLU **COMMAND AND CONQUER** SE OBJEVOVALY U KAŽDÉHO DRUHÉHO STÁNKU. **COMMAND AND CONQUER** BYLA TOTÍŽ NEJLÉPE PRODÁVANÁ HRA UPLYNULÝCH MĚSÍCŮ. KROMĚ STRATEGIÍ SAMOZŘEJMĚ STÁLE FRČÍ I DOOM-LIKE HRY. TA OD 7TH LEVELU SE JMENUJE **G-NOME** A VYJDE ASI V ŘÍJNU. **G-NOME** JE OS-TŘE SMĚŘOVÁN K TOMU, ABY SE Z NĚJ STALA JEDNA Z TĚCH LEPŠÍCH PAŘEB PO SÍTI.

NÁSLEDNÍK RPG „HRY ROKU 93“ **BETRAYAL AT KRONDROR** SE NAZÝVÁ **RETURN TO KRONDROR: TEAR OF THE GODS** A DO KONCE ROKU BY MĚLA OBLÁZIT DUŠE VŠECH SKŘETOBÍJCŮ A JIM PODOBNÝCH. U **ACTIVISIONU** SE ZA SVOU PRÁCI URČITĚ STYDĚT NEMUSÍ. „**MECHWARRIOR**“ SE STALI NATOLIK ZNÁMÝMI, ŽE KONVERZE NA PLAYSTATIONA A SATURNA SE DALA VÍC NEŽ OČEKÁVAT. TATO PECKA VYJDE NA TRH AŽ V ÚNO-

RU PŘÍŠTÍHO ROKU A NENÍ ŽÁDNÝ DŮVOD, PROČ BY SE **MECHWARRIOR 2** NEMOHL STÁT HITEM I NA KONZOLÍCH. **BLAST CHAMBER** JE V PODSTATĚ LOGICKÁ STŘÍLEČKA, PŘÍČEMŽ HRAČ OVLÁDÁ „GENETICKY VYPIPLANÉ ATLETY“, S DOBRÝM NÁPADEM. TATO LIBÚSTKA VYCHÁZÍ NA KONSOLE V LISTOPADU, NA PC O TŘI MĚSÍCE POZDĚJI. ONLY PC JE **INTERSTATE '96**, COŽ JE PROJÍŽDKA PO AMERICKÉM JIHOVÝCHODĚ S AUTEM NARVANÉM BOUCHAČKAMA VŠECH KALIBRŮ. VELMI NÁROČNOU HROU (HLAVNĚ NA HARDWARE:-) SE MI JEVÍ **HYPERBLADE**. VE VEKTOROVÉ FUTURISTICKÉ POLOKOULI SE HRAJE NĚCO VZDÁLENÉ PŘIPOMÍNAJÍC HODNĚ BRUTÁLNÍ HOKEJ. PC - PODZIM, PLAYSTATION - JARO. NĚMECKÁ FIRMA **BLUE BYTE** NEUSNULA NA VAVŘÍNECH PO **ALBIONU** A **SETTLERS II** A JEJÍ DALŠÍ TITUL POD NÁZVEM **ARCHIMEDEAN DYNASTY** JE SIMULÁTOR PONORKY.

KLAUSTROFOBICKÁ ATMOSFÉRA PODMOŘSKÝCH HLUBIN JE U ARCHIMEDEAN DYNASTY NEPŘEHLEDNUTELNÁ A I AKNÍ ČÁST HRY VYPAÐA DOCELA ZÁBAVNÉ, TAKŽE SE MÁME PŘED VÁNOCI NA CO TĚŠIT. NA ECTS SE POPRVE MLUVILO TAKÉ O NOVINKÉ

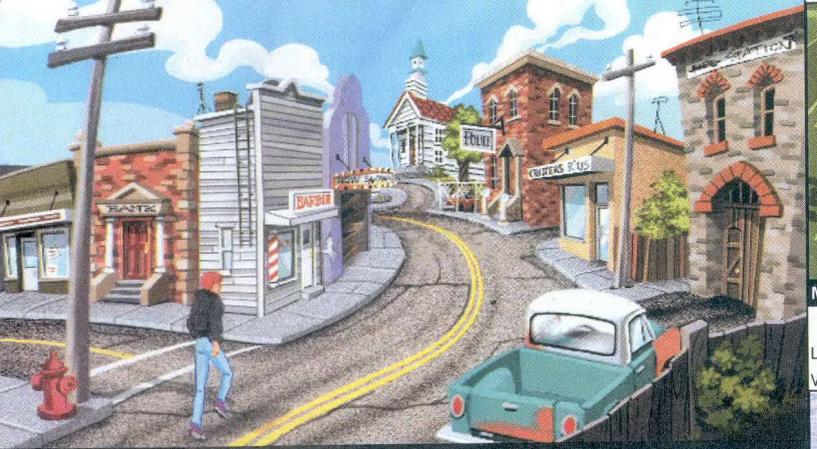
**3D HELIKOPTER S.E.U.** SPÍS STŘÍLEČKA Z FUTURISTICKÉHO VRTULNÍKU NEŽ SUPERREALISTICKÁ SIMULACE. VYJDE ZAČÁTKEM PŘÍŠTÍHO ROKU. PO ÚSPĚchu **SETTLERS II** (V EVROPĚ PŘES 200 000 PRODANÝCH KOPIÍ) CHYSTÁ BLUE BYTE DATA-DISK, KTERÝ BUDÉ OBSAHOVAT NOVÉ MISE, MAP EDITOR ATD. ATD. TAKÉ **CODEMASTER** TĚŽÍ Z PRODUKTŮ ČASŮ MÍNULÝCH. JEJICH **MICRO MACHINES** (750 000!!!) JSOU URČITÉ JEDNOU Z NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER VŠECH DOB. CHYSTÁ SE POKRAČOVÁNÍ (**MICRO MACHINES V3**), KTERÉ JE JAKOBY 3D, ALE JE STEJNÉ ZÁBAVNÉ JAKO JEHO PŘEDCHŮDCI. DALŠÍ VARIACÍ JSOU **MICRO MACHINES MILITARY**, KTERÉ, JAK JSTE JISTĚ POCHOPILI, JSOU LADĚNY JAKSI VOJENSKY, TAKŽE PŘIBUDE VÝBĚR ZBRANÍ A POTŘEBA PŘESNÉ TREFY. KROMĚ „MM“ TITULŮ CHYSTÁ SÉRII SPORTŮ, TAKŽE POPORÁDKU: **SAMPRAS EXTREME TENNIS** JE UŽ NA TRHU A **JONAH LOMU RUGBY** (OK) VYJDE V ÚNORU. VŠECHNY TITULY JSOU PRO PC, SATURN, PLAYSTATION A PRO MEGADRIVE (!!!). U MALÉHO STÁNKU **DIGITAL INTEGRATION** SE VŠE TOČÍ OKOLO **HINDA**. RECENZE JE V TOMTO V TOMTO ČÍSLE. V PRŮBĚHU PŘÍŠTÍHO ROKU VYJDE DALŠÍ LETECKÝ SIMULÁTOR, TENTOKRÁT F-16, TAKŽE NE VRTULNÍK A KOMPLETNĚ ROZDÍLNÝ ENGINE.

**EIDOS INTERACTIVE** JE KOLOSEM, JENŽ SPOLK NĚKTERÉ „PROBLÉMOVÉ“ NEBO ZADLUŽENÉ FIRMY JAKO **CENTREGOLD**, **DOMARK** A **CORE**, TAKŽE POD SVOU HLAVÍČKOU VYDÁ VŠECHNY TITULY, KTERÉ TYTO FIRMY CHYSTÁ VYDAT. A JE TOHO OPRAVDU POZEHNAÑ. S NOVOU ANGLICKOU FOTBALOVOU SEZÓNOU VYCHÁZÍ **CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97**. MIMOCHEDEM, FOTBAL MANGER JSOU JEDNY Z NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER V ANGLII I PO EVROPĚ. V EVROPĚ MAJÍ SKORO VŠECHNY ZEMĚ SVOJÍ VLASTNÍ JAZYKOVOU VERZI A SVOJE LIGOVÁ MUŽSTVA. A MY NE :-(

DÁLE VYCHÁZÍ ADVENTURA **MASTER OF DIMENSION**, JEJÍŽ VELKOU VÝHODOU JE RUČNĚ KRESLENÁ GRAFIKA A HLAVNĚ (SLIBOVANÁ) ROZSÁHLOST. DLOUHO OČEKÁVANÝ **DEATHTRAP** DUNGEON UŽ JE NA SPADNUTÍ A VYPAÐA HODNĚ DOBRE. BOHUŽEL NENÍ K DISPOZICI DEMO, TAKŽE HRATELNOST NELZE OBJEKTIVNĚ POSOUTIT. DALŠÍ ADVENTURA JE **ORION BURGER**. PSALI JSME O NÍ UŽ PO JARNÍ ECTS A PODLE ROZHOUÐU S TVŘCEM A PO SHLÉÐNUTÍ NĚKOLIKA ČÁSTÍ HRY JSEM POCHOPIL, ŽE CELÁ HRA JE HODNĚ U-LÍTLÁ A HODNĚ DLOUHÁ A HODNĚ SLOZITÁ. MOŽNÁ PROTO JE VE HŘE ZABUDOVÁN HINT MÓD. HINT MÓDY SE VÚBEC OBJEVUJÍ VE VELKÉM MNOŽSTVÍ NOVĚ VZNIKAJÍCÍCH ADVENTEK (?!). ZAJÍMAVÝ JE ROVNĚŽ PROJEKT **BLOOD**, KTERÝ BUDÉ AŽ NA JAŘE PŘÍŠTÍHO ROKU. PRO TY, KTERÉ NEČETLI FANATIKŮV ČLÁNEK O **BLOODU** (EX 53): DOOM-LIKE HRA, KDE SE DÁ BOJOVAT TŘEBA S VOODOO PANENKOU A VÚBEC JE PLNÁ MYSTIKY A TEMNOTY, I KDYŽ JE OD ÚPLNĚ NEZNÁMÉHO TÝMU **APOGEE**:-) MNOŽSTVÍ TITULŮ, KTERÉ EIDOS CHYSTÁ, JE OPRAVDU PŘEKVAPUJÍCÍ A URČITĚ TÉTO FIRMI VĚNUJEME V NĚKTERÉM Z PŘÍŠTÍCH ČÍSEL SAMOSTATNÝ ČLÁNEK. JEDNÍM

**CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97**  
**MASTER OF DIMENSION**  

Player	Position	Team	Goals	Assists	Goals/Assists
7 Patrick Berger (Liverpool)	Midfielder (Right)	Liverpool	10	11	1.0
Born: 10.11.73 (Age: 22) Czechoslovakia (10 caps/1 g)					
1 Berger	12	1	1	1	1.0
2 Dzudobek	13	1	1	1	1.0
3 Dzudobek	14	1	1	1	1.0
4 Dzudobek	15	1	1	1	1.0
5 Dzudobek	16	1	1	1	1.0
6 Dzudobek	17	1	1	1	1.0
7 Dzudobek	18	1	1	1	1.0
8 Dzudobek	19	1	1	1	1.0
9 Dzudobek	20	1	1	1	1.0
10 Dzudobek	21	1	1	1	1.0
11 Dzudobek	22	1	1	1	1.0
12 Dzudobek	23	1	1	1	1.0
13 Dzudobek	24	1	1	1	1.0
14 Dzudobek	25	1	1	1	1.0
15 Dzudobek	26	1	1	1	1.0
16 Dzudobek	27	1	1	1	1.0
17 Dzudobek	28	1	1	1	1.0
18 Dzudobek	29	1	1	1	1.0
19 Dzudobek	30	1	1	1	1.0
20 Dzudobek	31	1	1	1	1.0
21 Dzudobek	32	1	1	1	1.0
22 Dzudobek	33	1	1	1	1.0
23 Dzudobek	34	1	1	1	1.0
24 Dzudobek	35	1	1	1	1.0
25 Dzudobek	36	1	1	1	1.0
26 Dzudobek	37	1	1	1	1.0
27 Dzudobek	38	1	1	1	1.0
28 Dzudobek	39	1	1	1	1.0
29 Dzudobek	40	1	1	1	1.0
30 Dzudobek	41	1	1	1	1.0
31 Dzudobek	42	1	1	1	1.0
32 Dzudobek	43	1	1	1	1.0
33 Dzudobek	44	1	1	1	1.0
34 Dzudobek	45	1	1	1	1.0
35 Dzudobek	46	1	1	1	1.0
36 Dzudobek	47	1	1	1	1.0
37 Dzudobek	48	1	1	1	1.0
38 Dzudobek	49	1	1	1	1.0
39 Dzudobek	50	1	1	1	1.0
40 Dzudobek	51	1	1	1	1.0
41 Dzudobek	52	1	1	1	1.0
42 Dzudobek	53	1	1	1	1.0
43 Dzudobek	54	1	1	1	1.0
44 Dzudobek	55	1	1	1	1.0
45 Dzudobek	56	1	1	1	1.0
46 Dzudobek	57	1	1	1	1.0
47 Dzudobek	58	1	1	1	1.0
48 Dzudobek	59	1	1	1	1.0
49 Dzudobek	60	1	1	1	1.0
50 Dzudobek	61	1	1	1	1.0
51 Dzudobek	62	1	1	1	1.0
52 Dzudobek	63	1	1	1	1.0
53 Dzudobek	64	1	1	1	1.0
54 Dzudobek	65	1	1	1	1.0
55 Dzudobek	66	1	1	1	1.0
56 Dzudobek	67	1	1	1	1.0
57 Dzudobek	68	1	1	1	1.0
58 Dzudobek	69	1	1	1	1.0
59 Dzudobek	70	1	1	1	1.0
60 Dzudobek	71	1	1	1	1.0
61 Dzudobek	72	1	1	1	1.0
62 Dzudobek	73	1	1	1	1.0
63 Dzudobek	74	1	1	1	1.0
64 Dzudobek	75	1	1	1	1.0
65 Dzudobek	76	1	1	1	1.0
66 Dzudobek	77	1	1	1	1.0
67 Dzudobek	78	1	1	1	1.0
68 Dzudobek	79	1	1	1	1.0
69 Dzudobek	80	1	1	1	1.0
70 Dzudobek	81	1	1	1	1.0
71 Dzudobek	82	1	1	1	1.0
72 Dzudobek	83	1	1	1	1.0
73 Dzudobek	84	1	1	1	1.0
74 Dzudobek	85	1	1	1	1.0
75 Dzudobek	86	1	1	1	1.0
76 Dzudobek	87	1	1	1	1.0
77 Dzudobek	88	1	1	1	1.0
78 Dzudobek	89	1	1	1	1.0
79 Dzudobek	90	1	1	1	1.0
80 Dzudobek	91	1	1	1	1.0
81 Dzudobek	92	1	1	1	1.0
82 Dzudobek	93	1	1	1	1.0
83 Dzudobek	94	1	1	1	1.0
84 Dzudobek	95	1	1	1	1.0
85 Dzudobek	96	1	1	1	1.0
86 Dzudobek	97	1	1	1	1.0
87 Dzudobek	98	1	1	1	1.0
88 Dzudobek	99	1	1	1	1.0
89 Dzudobek	100	1	1	1	1.0
90 Dzudobek	101	1	1	1	1.0
91 Dzudobek	102	1	1	1	1.0
92 Dzudobek	103	1	1	1	1.0
93 Dzudobek	104	1	1	1	1.0
94 Dzudobek	105	1	1	1	1.0
95 Dzudobek	106	1	1	1	1.0
96 Dzudobek	107	1	1	1	1.0
97 Dzudobek	108	1	1	1	1.0
98 Dzudobek	109	1	1	1	1.0
99 Dzudobek	110	1	1	1	1.0
100 Dzudobek	111	1	1	1	1.0
101 Dzudobek	112	1	1	1	1.0
102 Dzudobek	113	1	1	1	1.0
103 Dzudobek	114	1	1	1	1.0
104 Dzudobek	115	1	1	1	1.0
105 Dzudobek	116	1	1	1	1.0
106 Dzudobek	117	1	1	1	1.0
107 Dzudobek	118	1	1	1	1.0
108 Dzudobek	119	1	1	1	1.0
109 Dzudobek	120	1	1	1	1.0
110 Dzudobek	121	1	1	1	1.0
111 Dzudobek	122	1	1	1	1.0
112 Dzudobek	123	1	1	1	1.0
113 Dzudobek	124	1	1	1	1.0
114 Dzudobek	125	1	1	1	1.0
115 Dzudobek	126	1	1	1	1.0
116 Dzudobek	127	1	1	1	1.0
117 Dzudobek	128	1	1	1	1.0
118 Dzudobek	129	1	1	1	1.0
119 Dzudobek	130	1	1	1	1.0
120 Dzudobek	131	1	1	1	1.0
121 Dzudobek	132	1	1	1	1.0
122 Dzudobek	133	1	1	1	1.0
123 Dzudobek	134	1	1	1	1.0
124 Dzudobek	135	1	1	1	1.0
125 Dzudobek	136	1	1	1	1.0
126 Dzudobek	137	1	1	1	1.0
127 Dzudobek	138	1	1	1	1.0
128 Dzudobek	139	1	1	1	1.0
129 Dzudobek	140	1	1	1	1.0
130 Dzudobek	141	1	1	1	1.0
131 Dzudobek	142	1	1	1	1.0
132 Dzudobek	143	1	1	1	1.0
133 Dzudobek	144	1	1	1	1.0
134 Dzudobek	145	1	1	1	1.0
135 Dzudobek	146	1	1	1	1.0
136 Dzudobek	147	1	1	1	1.0
137 Dzudobek	148	1	1	1	1.0
138 Dzudobek	149	1	1	1	1.0
139 Dzudobek	150	1	1	1	1.0
140 Dzudobek	151	1	1	1	1.0



ORION BURGER

Z GIGANTŮ, KTERÝ CHYBĚL NA JARNÍM ECTS, JE FIRMA **ELECTRONICS ARTS**. EA DISTRI-  
BUUJE PRODUKTY VÝVOJÁŘSKÝCH DIVIZÍ EA SPORTS, BULLFROG, ORIGIN, JANE'S A NYNÍ  
I FOX INTERACTIVE. POKRAČOVÁNÍ VELEZNÁMÝCH „STRIKŮ“ SE NAZÝVÁ *SOVIET STRIKE*.

VYPADÁ LÉPE (GRAFICKY), ALE ZATRACENĚ PODOBNĚ JAKO JEHO SLAVNÍ PŘEDCHŮDCE. PRO ZA-  
JÍMAVOST, REKLAMA NA TUTO HRU BYLA KROMĚ TIMESŮ, GUARDIANŮ A DALŠÍCH ANGLICKÝCH  
NOVIN UMÍSTĚNA I V MOSKEVSKÝCH KINECH  
A MOSKEVSKÝCH MCDONALDECH. POD HLAVIČ-  
KOU EA SE PŘEDSTAVIL **EA SPORTS**, TÝM, KTERÝ CHYSTÁ „VERZE“ SPORTOVNÍCH HER NA PŘÍŠTÍ  
ROK, TJ. '97. S FOTBALKEM *FIFA '97* BY SI RÁDI  
PÁNOVÉ OD EA SPORTS UPEVNILI UŽ TAK JEDNO-  
ZNAČNOU POZICI NA TRHU S FOTBALOVÝMI SI-  
MULÁTOŘI. VYPADÁ BÁJEČNĚ, TAKŽE KONKURENCI  
PŘEJME HODNĚ ŠTĚSTÍ. STEJNÁ SITUACE  
(I KDYŽ NE TAK JEDNOZNAČNÁ) JE S HOKEJEM  
*NHL '97*. FANOUŠKEM BASKETBALU NEJSEM,  
TAKŽE NEMOHU POSUDIT ATRAKTIVITU (A ZÁ-  
BAVU:) *NBA '97*. PRO TVRDÉ HOCHY, KTERÍ TOMU  
ROZUMÍ, VYCHÁZÍ *MADDEN NFL '97*. VŠECHNY  
TYTO HRY POSTUPNĚ VYCHÁZÍ NA PC,  
PLAYSTATION, SATURN, SNES A MEGADRIVE (!).  
ZBRUSU NOVOU NOVINKOU OD EA SPORTS JE  
*ANDRETTI RACING*. PO SPOLUPRÁCI S KLANEM  
ANDRETTI VZNIKLA HRA, VE KTERÉ JE MOŽNÉ  
ZÁVODIT JAK S FORMULEMI, TAK I S „NORMÁLNÍ-  
MI“ VOZY. ABY BYL VÝČET UPŘÍMLÝ, NEMĚL BYCH  
ZAPOMENOUT NA *PGA TOUR GOLF '97* A *IAN*  
*BOTHAM CRICKET* (BOMBAAAH!). KAPITOLOU SA-  
MU PRO SEBE JE TVŮRCE GENIÁLNÍCH HER  
**BULLFROG**. SNAD JIŽ V PŘÍSTÍM ČÍSLE SE SET-  
KÁTE S RECENZÍ NA *SYNDICATE WARS*, HRU,  
JENŽ MĚLA BÝT LEPŠÍ A DESTRUKTIVNĚJŠÍ NEŽ  
JEJÍ PŘEDCHŮDCE. MÁME K DISPOZICI I DEMO,  
ALE VZHLÉDEM K JEHO ROZSAHU JEŠTĚ NENÍ  
V DOBĚ PSANÍ TOHOTO ČLÁNKU JASNÉ, ZDA SE  
OBJEVÍ NA COVER CD (POTVRZENO: DÁVÁME HO  
TAM! -ML-). DO VÁNOČ BY SE MĚLI DOČKAT I ZLO-  
DUŠI, TOUŽÍCÍ PO MEGA-DUNGEON *DUNGEON*  
*KEEPER*. PRO TY Z VÁS (A FANATIKA), KTEŘÍ SI  
OBLÍBILI *THEME PARK*, BULLFROG PŘIPRAVUJE  
*THEME HOSPITAL*, NESKUTEČNĚ DO DETAILŮ  
PROPRACOVANOU NEMOCNÍCNÍ STRATEGII.  
POSLEDNÍ HROU OD „ROPUCHY“ JE AKČNÍ SCI-FI  
STRATEGIE *GENE WARS* PLNÁ MONSTER A DOBRÉ  
GRAFIKY (VIZ DEMO NA CD). DALŠÍ VELMI MOC-  
NOU (A BOHATOU) SKUPINOU JE **ORIGIN**.

NEJVĚTŠÍM TAHÁKEM JE ASI *PRIVATEER 2: THE*  
*DARKENING*. HRA SE SKLÁDÁ ZE TŘÍ ČÁSTÍ: OB-  
CHODOVÁNÍ A STRATEGIE, VIDEO PASÁŽE  
A VLASTNÍ BOJ A LÉTÁNÍ PO ROZSÁHLÉM VESMÍ-  
RU. GRAFIKA JE ÚZASNÁ, STRATEGIE PROPRACO-  
VANÁ, TAKŽE MŮŽEME OČEKÁVAT BESTSELLER  
NEBO PRŮŠVÍH? DOUFÁM, že SE UKÁZE UŽ  
V PŘÍSTÍM ČÍSLE. TAMTÉŽ BY SE MĚLA OBJEVIT  
RECENZE NA *CRUSADER: NO REGRET*. BOHUŽEL,  
HRU JSEM VIDĚL JE KRÁTCÉ, TAKŽE VÁM NEMO-  
HU PŘÍNOSENĚ VYSVĚTLIT CO JE NOVÉHO A JINÉ-  
HO:-). LETEČTÍ SPECIALISTÉ **JANE'S** VYDÁVAJÍ

KROMĚ DATADISKŮ K AT&T VYLEPŠENOU VERZI *US NAVY FIGHTERS*, KTERÁ MÁ LEPŠÍ  
GRAFIKU, MULTI-PLAYER MÓD A VŮBEC VŠECHNO LEPŠÍ (BA AŽ NEJLEPŠÍ...). VE SPOLU-  
PRÁCI S **FOX INTERACTIVE** VYJDE STŘÍLEČKA *DIE HARD* (SMRTONOSNÁ PAST 1..3),  
*INDEPENDENCE DAY* (V DOBĚ PSANÍ TOHOTO ČLÁNKŮ NÁZEV NEUSTANOVEN) A PROGRAM  
PRO Tvorbu VLASTNÍCH DÍLŮ BARTA SIMPSONA (NEKECÁM). *THE SIMPSON CARTOON*



MADDEN NFL '97

STUDIO OBSAHUJE SPOUSTU LOKACÍ, STOVKU JIŽ  
NAMLUVENÝCH HLASŮ (A NAHLUČENÝCH HLU-  
KŮ) A SAMOZŘEJMĚ CELOU SPRINGFIELDSKOU  
„SMETÁNKU“.

U STÁNKU **EMPIRE** SE EVIDENTNĚ SNAŽILI NA-  
VODIT ATMOSFÉRU Z DOB 1. SVĚTOVÉ VÁLKY  
(KONKRÉTNĚ MĚ ZAUJALA OCHUTNÁVKA NĚMEC-  
KÉHO ŠNAPSU). VE HŘE *FLYING CORPSE*, KTERÁ  
MÁ PRÝ BÝT NEREALISTĚJŠÍ, NEJPŘESNĚJŠÍ  
A VŮBEC **NEJ** - SIMULÁTOR Z 1. SVĚTOVÉ. HRA  
MÁ VYCHYTÁNÝ TAKOVÉ DETAILY JAKO TŘEBA:  
ROZDÍLNÝ ZVUK KULOMETŮ U RŮZNÝCH MODELŮ

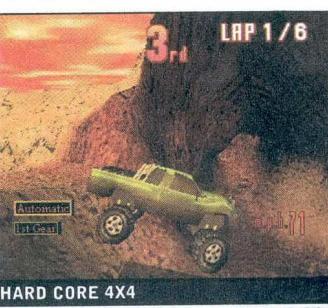
LETADEL, TAKŽE PO ČASE POZNÁTE, ZDA STŘÍLÍ PROTIVÍK NEBO SPOLUHRÁČ, KRAJINA  
VE HŘE JE OPRAVDU FRANCOUZSKÁ KRAJINA SVÉ DOBY OKOPÍROVANÁ Z PŮVODNÍCH LE-  
TECKÝCH MAP ATD. ATD. DALŠÍM LETECKÝM SI-  
MULÁTOREM OD ROWANŮ JE *MIG ALLEY*.

TENTOKRÁT JSOU BOJE SITUOVÁNY DO DOBY A-  
MERICKÉHO PRŮŠVIHU V KOREJI A ENGINE JE  
KOMPLETNĚ PŘEPRACOVÁNÝ (ČILY NE VYLEPŠE-  
NÝ!). KROMĚ TOHO CHYSTÁ **EMPIRE** NĚKOLIKER  
DALŠÍCH *BATTLEGROUND* A NOVOU VERZI *PRO*  
*PINBALL*. U FIRMY **GAMETEK** I NADÁLE PŘIPR-  
VUJÍ A PROPAGUJÍ *BATTLECRUISER 3000AD*, VES-  
MÍRNÝ SIMULÁTOR, VE KTERÉM SE OBCHODUJE,  
LÉTÁ, POPŘÍPADĚ STŘÍLÍ PO ALIENECH. **NET**:

**ZONE** JISTĚ POTĚŠÍ VŠECHNY CYBER-PUNKERY,  
HACKERY A PODOBNĚ VYCHÝLENOU ČÁST POPU-  
LACE. JEDNÁ SE V PODSTATĚ O ADVENTURO  
V PROSTŘEDÍ VIRTUALNÍ REALITY, PŘÍČEMŽ PÁT-  
RÁTE PO SVÉM ZMIZELÉM OTCI NA NETU. HRA JE  
OBDAŘOVÁNA VELMI PSYCHADELIKOU GRAFI-  
KOU. *SURFACE TENSION* JE NĚCO MEZI  
*DESCENTEM* A *COMANCHEM* A TO VŠECHNO VE  
VGA GRAFICE. UVIDÍME BRZY. **GREMLIN** VYDÁVÁ  
POKRAČOVÁNÍ *LOADED* S TOUTO NOVINKOU POD  
NÁZVEM *RELOADED* BY URČITÉ GREMLIN RÁDI  
NAVÁZALI NA VELMI DOBROU PRODEJNOST PŘE-  
DCHŮDCE (PRO ZAJÍMAVOST, KAŽDÝ ŠESTÝ MAJ-  
TEL PLAYSTATIONA MÁ DOMA *LOADED*).

NICMÉNĚ, HLAVNÍM PRODUKTEM TOHOTO PODZI-  
MU JE *REALMS OF THE HAUNTING*. HRA POUŽÍVÁ  
UPRAVENÝ ENGINE ZE HRY *NORMALITY*, ALE JE  
OBOHACENA O NOTNOU DÁVKU KRVE, DÉMONŮ,  
ČERNÉ MAGIE, TERORU A ŠÍLENSTVÍ. NIC PRO  
SLABŠÍ NÁTURY. SIMULÁTOR FUTURISTICKÉHO  
VZNÁSELA HARDWAR NÁS ZAVĚDE DO DEPRE-  
SIVNÍ (JAK JINAK?) BUDOUČNOSTI, KONKRÉTNĚ  
DO MĚSTA, VE KTERÉM FUNGUJETE JAKO TAXI,

ŠPEDITÉR, ZABÍJÁK... NÁMĚT HRY JE PODOBNÝ *ROAD WARRIOR*U, ALE PROVEDENÍ JE  
ÚPLNĚ JINÉ. VE VAŠEM (ZE ZAČÁTKU MALÉM) LETadle LÉTÁTE PO VEKTOROVÉM A ROZ-  
SÁHLÉM MĚSTĚ A ČEKÁTE NA PŘÍLEŽITOST UKÁZAT, CO VE VÁS JE (A NENÍ). PODOBNĚ  
VESELÁ BUDOUČNOST POZNAMENALA I PĚKNÉ VYPADÁJÍCÍ STRATEGII *FRAGILE*



HARD CORE 4X4

**ALLEGIANCIE**. POSLEDNÍ HROU OD GREMLINŮ JE  
*HARD CORE 4X4*. NEJEDNÁ SE O NIC JINÉHO, NEŽ  
O HROMADNÉ PROHÁNĚNÍ VEKTOROVÝCH OFF-RO-  
AD AUT PO ROZLÍČNÝCH PROSTŘEDÍCH NAŠÍ  
KRÁSNÉ PŘÍRODY. „SPECIALISTÉ NA SIMULÁTOŘ  
A STRATEGIE“ **INTERACTIVE MAGIC** BRZY VYDÁJÍ  
SIMULÁTOR *IM1A2 ABRAMS*, KTERÝ V SOBĚ SOU-  
STŘEĎUJE, STEJNĚ JAKO NĚKOLIK HER PŘEDTÍM,  
STRATEGICKO-TAKTICKOU ČÁST A VLASTNÍ  
STŘELBU, RÍZENÍ ATD. DALŠÍM SIMULÁTOREM JE  
*IF22 LIGHTNING II*, O KTERÉM SI MYSLÍM (A NE-



NHL '97



REALMS OF THE HAUNTING



FRAGILE ALLEGIANCE



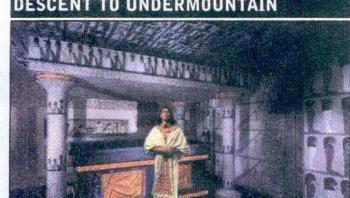
IM 1A2 ABRAMS



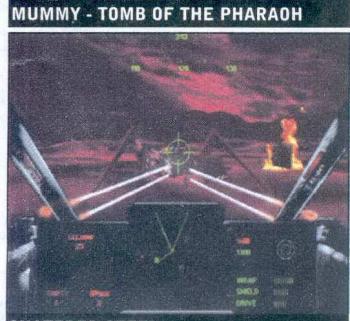
F22 LIGHTNING II



DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

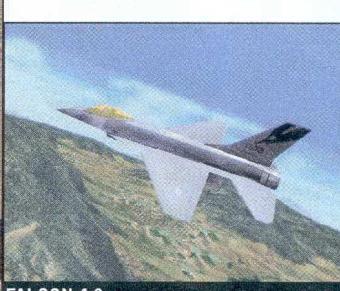


MUMMY - TOMB OF THE PHARAOH



SHATTERED STEEL

JEN JÁ), ŽE BY MOHL VYPADAT TROCHU LÉPE. ZAJÍMAVĚJÍ VYPADÁ VOJENSKÁ NÁMOŘNÍ STRATEGIE HARPOON CLASSIC 97, VE KTERÉ BUDETE PÁNEM CELÉHO LOŠTVA V SEVERNÍM ATLANTIKU, VE STŘEDOZEMNÍ MOŘI A JINDE... STRATEGIE NE NEPODOBÁNÁ CIVILIZACI SE HRDĚ NESE NÁZEV DESTINY. BOHUŽEL JSME MĚLI K DISPOZICI POUZE BETA VERZI TÉTO HRY, KTERÁ BYLA PLNÁ CHYB, TAKŽE NA RECENZI, KTERÁ MĚLA BÝT V TOMTO ČÍSLE SI ASI POČKÁME DO JEDNOHO Z DALŠÍCH ČÍSEL. HROMADNÁ MÁNIE ZASÁHLA I OBLAST HERCŮ, MEKŮ A PODOBNÝCH PLECHOVÝCH POTVOR, KONKRÉTNĚ SE JEDNÁ O HRU SHATTERED STEEL (CD EX56) OD VELKÉ FIRMY INTERPLAY. AMAZING MEDIA (TVŮRCE FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTERS) DOKONČIL HRU MUMMY-TOMB OF THE PHARAOH, ADVENTURA VIDĚNÁ VAŠIMA OČIMA, ODEHRÁVÁJÍCÍ SE V EGYPTĚ NA SVATÝCH MÍSTECH DÁVNÝCH VĚKŮ. POTÉ, CO INTERPLAY ZÍSKAL LICENCI NA AD&D, SE OBJEVUJE V TĚCHTO DNECH PRVNÍ HRA, BLOOD AND MAGIC, SMĚROVANÁ DO SVĚTA FORGOTTEN REALMS, DO SVĚTA PLNÉHO ELFŮ, SKŘETŮ, OBRŮ A DALŠÍ FANTASY HAVĚTI. DALŠÍM TITULEM JE DESCENT TO UNDERMOUNTAIN, VE KTERÉM JE SICE POUŽIT STEJNÝ ENGINE JAKO U DESCENTA, ALE NARODIL OD NĚJ SE NEODEHRÁVÁ V TEMNÉ BUDOUCNOSTI, ALE VE FANTASY SVĚTĚ. ZKOMBINOVAT PODAŘENÝ ENGINE DESCENTA A RPG JE OPRAVDU ZAJÍMAVÝ NÁPAD, NEBO NE? TŘETÍ, A ZÁTÍM POSLEDNÍ OZNAMENOU, HROU JE DRAGON DICE, ZALOŽENÁ NA PRINCIPech STEJNOJMENNÉ KOSTKOVÉ HRY. KDY JEJÍ POČÍTAČOVÁ VERZE BUDÉ NA TRHU SE ASI NEVYPLÁCÍ ANI TIPOVAT (VIZ MAGIC THE GATHERING). A ANI U INTERPLAYE SI NEODPUSTILI VYPRODUKOVAT NĚJAKOU TU STRATEGII. JMENUJE SE MAX (MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION) A ODEHRÁVÁ SE OPĚT NA POSTAPOKALYPTICKÉ ZEMI A VAŠÍM ÚKOLEM BUDÉ OPĚT STAVĚT BUDOVY, VYRÁBĚT NOVÉ ZBRANĚ, VYNALÉZAT A SAMOZŘEJMĚ SOUPEŘIT S DALŠÍMI KLANY O SUROVINY, PŮDУ A DALŠÍ DROBNOSTI POTŘEBNÉ PRO DALŠÍ A DALŠÍ EXPANZE. JEDNA S FIREM, KTERÉ JSOU NA TRHU S HRAMI RELATIVNĚ DLOUHO, JE FIRMA MICROPROSE (RESP. SPECTRUM HOLOBYTE). BĚHEM PŘÍŠTÍHO ROKU VYDÁVÁJÍ (SNAD) ŘADU DLOUHO OČEKÁVANÝCH TITULŮ. NYNÍ VYCHÁZÍ X-COM: APOCALYPSE, V POŘADÍ UJÍZ TŘETÍ ZE SÉRIE X-COM. UVIDÍME... DALŠÍ HROU JE MASTER OF ORION II, VESMÍRNÁ STRATEGIE, JENŽ VYCHÁZÍ DVA A PŮL ROKU PO SVÉM PŘEDCHŮDCI A TVŮRCI SLIBUJÍ, JAKO VŽDYCKY, LEPŠÍ GRAFIKU, VĚTŠÍ MOŽNOSTI VÝBĚRU, ZDOKONALENÝ SYSTÉM TAKTICKÉHO BOJE A URČITĚ BY BYLI RÁDI KDYBY M002 ZAZNAMENAL STEJNÝ ÚSPĚCH JAKO CIVILIZACE (I KDYŽ VE VESMÍRU...). KONVERZE CELOSVĚTOVÉ NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ „KARETNÍ“ HRY MAGIC: THE GATHERING SE ZAČÍ-

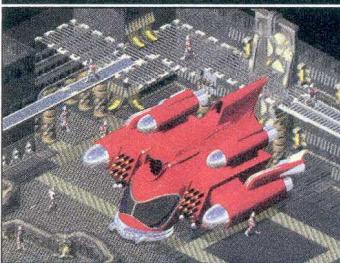


FALCON 4.0

VYLEPŠÍ SE INTERFACE A NOVÁ HRA JE NA SVĚTĚ. FALCON 4.0 MÁ VYLEPŠENÉ ZOBRAZOVÁNÍ KRAJINY, KTERÁ BY MĚLA BÝT VÍCEMÉNÉ FOTOREALISTICKOU KOPÍ SKUTEČNÉ

KOREJSKÉ KRAJINY. OPROTI FALCONU 3.0 JE PŘIDÁNA TAKÉ DLOUHO VYŽADOVANÁ SÍŤOVÁ PODPORA. FIRMA MINDSCAPE OPĚT UMÍSTILA SVŮJ STÁNEK DO BLÍZKÉHO HOTELU HILTON, KDE JE NAŠTĚSTÍ TROCHU KLIDNĚJŠÍ ATMOSFÉRA NEŽ V HALE OLYMPIA, TAKŽE JSME MĚLI VÍCE ČASU I KLIDU SI PROHLÉDNOUT NĚKTERÉ HRY ZBLÍZKA. MEGARACE 2 SKLÍZ VCELKU OBDIV DÍKY HRATELNOSTI I GRAFICKÉMU ZPRACOVÁNÍ, TAKŽE ZNAMENÁ PRO MINDSCAPE NO.1. UŽ ČTVRTÝM „GENERALEM“ JE STAR GENERAL. HRAČI SYSTÉM ZŮSTÁVÁ, MĚNÍ SE POUZE PROSTŘEDÍ, TENTOKRÁT SE HRA ODEHRÁVÁ V KOMPLEXU NĚKOLIK PLANET VE VESMÍRU. DRUHOU STRATEGIÍ OD HOCHŮ OD SSI, KTEROU MINDSCAPE DISTRIBUUJE, JE STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES. OPROTI PŘEDCHŮDCI JE POSUNUT DO ČASOVÉHO OBDOBÍ PO 2. SVĚTOVÉ VÁLCE, TAKŽE MŮŽETE OVLÁDAT SVÉ TANKY BUĎ NA STRANĚ NATO NEBO VARŠAVSKÉHO PAKTU A TO V KOREJI, STŘEDNÍM VÝCHODĚ NEBO V EVROPĚ. PRO FANOUŠKY TANKŮ A PLÁSTŮ: VYJDE KONcem října. POD VESELÝM NÁZVEM NECRODOME SE SKRÝVÁ HRA, PŘI KTERÉ SE MŮŽETE PROHÁNĚT VE SVOJÍ KÁŘE VYBAVENÉ KULOMETY A DALŠÍMI ZBRANĚMI NIČÍTĚ KAŽDÉHO, KDO PROJEDE NEBO NEDEJBŮH PROJDE OKOLO VÁS, ROZSTŘÍLÍTE NA CUCKY. ZÁBAVNÉ!! POSLEDNÍ STRATEGIÍ, KTERÁ VYJDE JEŠTĚ TENTO PODZIM JE WARWIND (DEMO NA TOMTO EXCALIBUR CD!!!). NA ROZDÍL OD VĚTŠINY HER OD SSI JE WARWIND REAL-TIME STRATEGIE VYBAVENÁ SUPER GRAFIKOU A MUZIKOU, KTERÁ PROSTŘEDÍ PLNÉ JEŠTĚRÍCH MUNTANTŮ VÝTEČNĚ DOPLŇUJE. U STÁNKU NOVA LOGIC PŘEDVÁDĚNÝ COMANCHE 3 PŘILÁKAL JISTĚ MNOHO HRYCHTIVÝCH NÁVŠTĚVNÍKŮ ECTS. NENÍ DIVU, PŮVODNÍ COMANCHE BYL VE SVĚDOBĚ OPRAVDU NEJLEPŠÍ. STEJNÝ ENGINE VYUŽÍVÁ I ARMORED FIST 2, SIMULÁTOR TANKU M1A2 ABRAMS. TAK SE TEDY TANK AMERICKÉ ARMÁDY DOSTANE UŽ PODRUHÉ NA NAŠE MONITORY (PRVNÍ VIZ INTERACTIVE MAGIC). STEJNĚ SE OBĚ FIRMY KŘÍŽÍ I U SIMULÁTORU F22 LIGHTNING II.

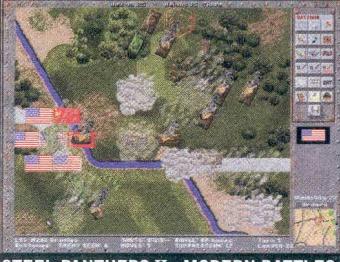
GRAND PRIX MANAGER



X-COM APOKALYPSE



STAR GENERAL



STEEL PANTHERS II - MODERN BATTLES

NA HODNOCENÍ SI JEŠTĚ MUSÍME NĚKOLIK TÝDNŮ POČKAT. VŠECHNY HRY OD NOVA LOGIC UMOŽŇUJÍ HRU PRO VÍCE HRAČŮ VŠEMI BĚŽNÝMI ZPŮSOBY A ZVUK DOLBY SURROUND. OCEAN MĚL I NA JAŘE SVŮJ OCEAN PUB, ALE NA PODZIM TO POJAL OPRAVDU

COMANCHE 3



NE PRODÁVAT ZAČÁTKEM LISTOPADU. SNAD TOHOTO ROKU. PODLE SIDA MAIERA JE HLAVNÍ VÝHODOU POČÍTAČOVÉ VERZE TO, ŽE NEMUSÍTE ZA VELKÉ PENÍZE SESTAVOVAT SVŮJ DECK, ALE MÁTE HO ROVNOU PŘIPRAVENÝ. SNAD TO NA ATMOSFÉRE HRY NIC NEUBERE, ALE TO POSOUÐÍ AŽ MAGIC ODBORNÍCI. GRAND PRIX MANAGER BYL, STEJNĚ JAKO FOTBALOVÉ MANAGERY, DOBŘE PRODÁVÁN A TAK NENÍ DŮVOD PROČ NEUDĚLAT GRAND PRIX 2. STARÁ HRA SE AKTUALIZUJE ÚDAJI NOVÉ SEZÓNY, TROCHU SE ROZŠÍŘILY MOŽNOSTI ÚPRAVY AUT, VYMĚNÍ SE KOMENTÁTOR,

KOREJSKÉ KRAJINY. OPROTI FALCONU 3.0 JE PŘIDÁNA TAKÉ DLOUHO VYŽADOVANÁ SÍŤOVÁ PODPORA. FIRMA MINDSCAPE OPĚT UMÍSTILA SVŮJ STÁNEK DO BLÍZKÉHO HOTELU HILTON, KDE JE NAŠTĚSTÍ TROCHU KLIDNĚJŠÍ ATMOSFÉRA NEŽ V HALE OLYMPIA, TAKŽE JSME MĚLI VÍCE ČASU I KLIDU SI PROHLÉDNOUT NĚKTERÉ HRY ZBLÍZKA. MEGARACE 2 SKLÍZ VCELKU OBDIV DÍKY HRATELNOSTI I GRAFICKÉMU ZPRACOVÁNÍ, TAKŽE ZNAMENÁ PRO MINDSCAPE NO.1. UŽ ČTVRTÝM „GENERALEM“ JE STAR GENERAL. HRAČI SYSTÉM ZŮSTÁVÁ, MĚNÍ SE POUZE PROSTŘEDÍ, TENTOKRÁT SE HRA ODEHRÁVÁ V KOMPLEXU NĚKOLIK PLANET VE VESMÍRU. DRUHOU STRATEGIÍ OD HOCHŮ OD SSI, KTEROU MINDSCAPE DISTRIBUUJE, JE STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES. OPROTI PŘEDCHŮDCI JE POSUNUT DO ČASOVÉHO OBDOBÍ PO 2. SVĚTOVÉ VÁLCE, TAKŽE MŮŽETE OVLÁDAT SVÉ TANKY BUĎ NA STRANĚ NATO NEBO VARŠAVSKÉHO PAKTU A TO V KOREJI, STŘEDNÍM VÝCHODĚ NEBO V EVROPĚ. PRO FANOUŠKY TANKŮ A PLÁSTŮ: VYJDE KONcem října. POD VESELÝM NÁZVEM NECRODOME SE SKRÝVÁ HRA, PŘI KTERÉ SE MŮŽETE PROHÁNĚT VE SVOJÍ KÁŘE VYBAVENÉ KULOMETY A DALŠÍMI ZBRANĚMI NIČÍTĚ KAŽDÉHO, KDO PROJEDE NEBO NEDEJBŮH PROJDE OKOLO VÁS, ROZSTŘÍLÍTE NA CUCKY. ZÁBAVNÉ!! POSLEDNÍ STRATEGIÍ, KTERÁ VYJDE JEŠTĚ TENTO PODZIM JE WARWIND (DEMO NA TOMTO EXCALIBUR CD!!!). NA ROZDÍL OD VĚTŠINY HER OD SSI JE WARWIND REAL-TIME STRATEGIE VYBAVENÁ SUPER GRAFIKOU A MUZIKOU, KTERÁ PROSTŘEDÍ PLNÉ JEŠTĚRÍCH MUNTANTŮ VÝTEČNĚ DOPLŇUJE. U STÁNKU NOVA LOGIC PŘEDVÁDĚNÝ COMANCHE 3 PŘILÁKAL JISTĚ MNOHO HRYCHTIVÝCH NÁVŠTĚVNÍKŮ ECTS. NENÍ DIVU, PŮVODNÍ COMANCHE BYL VE SVĚDOBĚ OPRAVDU NEJLEPŠÍ. STEJNÝ ENGINE VYUŽÍVÁ I ARMORED FIST 2, SIMULÁTOR TANKU M1A2 ABRAMS. TAK SE TEDY TANK AMERICKÉ ARMÁDY DOSTANE UŽ PODRUHÉ NA NAŠE MONITORY (PRVNÍ VIZ INTERACTIVE MAGIC). STEJNĚ SE OBĚ FIRMY KŘÍŽÍ I U SIMULÁTORU F22 LIGHTNING II.

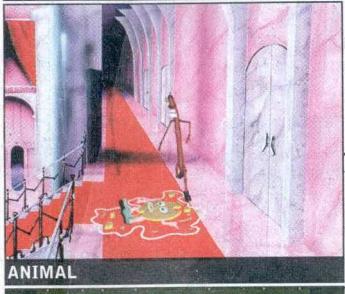
NA HODNOCENÍ SI JEŠTĚ MUSÍME NĚKOLIK TÝDNŮ POČKAT. VŠECHNY HRY OD NOVA LOGIC UMOŽŇUJÍ HRU PRO VÍCE HRAČŮ VŠEMI BĚŽNÝMI ZPŮSOBY A ZVUK DOLBY SURROUND. OCEAN MĚL I NA JAŘE SVŮJ OCEAN PUB, ALE NA PODZIM TO POJAL OPRAVDU

COMANCHE 3

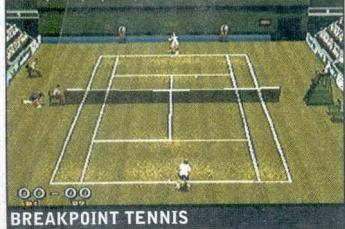




DAWN OF DARKNESS



ANIMAL



BREAKPOINT TENNIS

MEGALOMANSKY. DÍKY OCEANU JSEM STRÁVIL NĚCO ČASU NA BARU S ROZLIČNÝMI POSTAVAMI HERNÍHO BUSINESSU. KROMĚ BARU SE MI NEJVÍC LÍBILA HRA ANIMAL. HLAVNÍM HRDINOU JE PÁREK PEPERAMI (OBLÍBENÁ V ANGLICKÉ TELEVIZI HOJNĚ INZEROVANÁ KRMĚ). MOTIV PONĚKUD NEOVYKLÝ A NEBOJÍM SE TO ŘÍCI, DEKADENTNÍ. VLASTNĚ JE TO ADVENTURA, KTERÁ SE CELÁ TOČÍ OKOLO JÍDLA, VAŘENÍ ATD. ZELENINA JE V TÉTO HŘE ZÁPORNÁ, TAKŽE POZOR!

BREAKPOINT TENNIS JE ARKÁDOVÉ LADĚNÝ TENNIS, ALE VZHLEDEM K TOMU, ŽE NA TRHU ZAS TAK MOC TENISŮ NENÍ, TAKŽE FANDOVÉ TÉTO BÍLÉ HRY MOHOU ZAJÁSAT. OCEAN CHYSTÁ MJ. I SVOU VERZI DOOMA, PRO ZMĚNU V HORROVÉM PROSTŘEDÍ. NEVÍM, ALE DAWN OF DARKNESS URČITĚ NA DUKA NEBA „KVAKA“ URČITĚ NEMÁ. POKUD PATŘÍTE MEZI FANOUŠKY KRESLENÝCH FILMÍKŮ ZE STUDIA HANNA

BARBERA, TAK BUDETE MÍT RADOST Z ADVENTURY ZOIKS!. STŘÍLEČKA TUNNEL B1 JE UŽ TÉMĚR HOTOVÁ A RECENZE BUDĚ PRAVDĚPODOBNĚ V PŘÍŠTÍM ČÍSLU, ALE PŘESTO: OVLÁDÁTE JAKÉSI VOZÍTKO, ŘÁDNĚ OZBROJENÉ A SAMOZŘEJMĚ MRAKY NEPŘÁTEL. JE TO HODNĚ RYCHLÁ HRA, NA PRVNÍ POHLED TROCHU NEPŘEHLEDNÁ, ALE MYSLÍM, ŽE SI SVĚ PŘÍZNIVCE URČITÉ(!) NAJDE. PHILIPS UŽ SE SNAŽÍ DELŠÍ DOBU PRONIKNOUT MEZI NEJLEPŠÍ (A NEJBOHATŠÍ) HERNÍ FIRMY. VYDÁVÁ VELMI MNOHO TITULŮ A TÉMĚR VŠECHNY V NĚKOLIKA JAZYKOVÝCH MUTACÍCH, COŽ JE JISTĚ CHVÁLYHODNÝ POČIN, PROTOŽ VÝROBCI NAPŘ. ADVENTUR SE UŽ VĚTŠINOU NENAMÁHÁJÍ DOPLNIT MLUVENOU HRU TITULKY A NAOPAK MÍSTO TOHO HRY KOMPLETNĚ PŘELOŽÍ DO JINÉHO JAZYKA. BOHUŽEL, DO ČESKÉ LOKALIZACE SE NIKDO ZATÍM NEHRNE, TAKŽE HRÁČ, KTERÝ NEMÁ ZNAMOSTI ANGLIČTINY NA POTŘEBNÉ (VYSOKÉ) ÚROVNI, PROSTĚ UTŘE NOS. SAMOZŘEJMĚ, ŽE PHILIPS NENÍ SÁM, DĚLÁ TO I VIRGIN, EIDOS ATD., ALE PHILIPS LOKALIZUJE TÉMĚR KAŽDOU HRU DO ŠESTI (!) ŘEČÍ. KVALITNÍ ZÁBAVU PATRNĚ ZAJISTÍ KRESLENÁ ADVENTURA DOWN IN THE DUMPS. VE HŘE POSTUPNĚ OVLÁDÁTE JEDNOTLIVÉ ČLENY UFOUNSKÉ RODINKY BYDLÍCÍ NA NEW-YORSKÉM SMETIŠTI. OBRAZOVÉ ZTVÁRNĚNÍ JE OPRAVDU VYNIKAJÍCÍ A NĚKTERÉ PUZZLE VE HŘE ASI DAJÍ LECKOMU ZABRÁT. VÝBORNÁ ADVENTURA, A BRZY!! VESMÍRNÁ STŘÍLEČKA NIHILIST MĚ PŘÍLIŠ NEUCHVÁTILA, ALE VIDĚL JSEM POUZE DEMO, KTERÉ VYPADÁ PODOBNĚ JAK „ARKÁDNÉ“ POJATÉ INFERNO. POKUD NĚKDO Z VÁS VÍ DĚL UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96 TAK BY ASI NEUVĚŘIL, ŽE PHILIPS CHYSTÁ AKTUÁLNÍ VERZI PRO LETOŠNÍ SEZÓNU. BYL TO TAK STRAŠNĚ NEHRATELNÝ A ŠPATNÝ FOTBAL, ŽE JSME NA NĚJ RADĚJI ANI NEOTISKLI RECENZI. NO, PODLE SLOV LIDÍ OD PHILIPSE BYLY VŠECHNY CHYBY OPRAVENY, COŽ JE DOBRE, PROTOŽ FOTBÁLKŮ NEJÍ NIKDY DOST. PO ÚSPĚchu S KINGDOM O'MAGIC A GENDER WARS NÁM FIRMA SCI NABÍ

NIHILIST



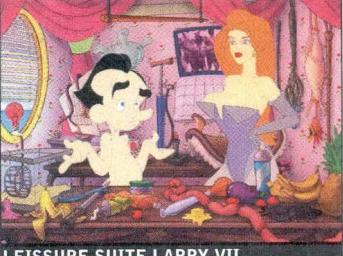
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96



UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96

Z DALŠÍ DOOM-LIKE STŘÍLEČKU POD NÁZVEM XS. REKLAMNÍ MATERIAŁY HOOVÍ O „SIMULÁTORU GLADIÁTORA“ A NAVÍC O JAKÉMSI ZLOMU V INTELIGENCI NEPŘÁTEL. XS BUDĚ K DISPOZICI ZAČÁTKEM LISTOPADU. SWIV 3D JE STARÝ AMIGÁCKÝ (A SPEKTRÁCKÝ) SWIV OBOHAČENÝ O DALŠÍ ROZMĚR. JE TO JEDNA Z MÁLA NOVÝCH HER, KTERÁ OPRAVDU CHYTNE (A NEPUSTÍ) NA PRVNÍ POHLED. KONECKONCŮ, VYZKOUŠEJTE SI DEMO NA NAŠEM CD. MEGALOMANI Z FIRMY SIERRA TENTOKRÁT OBSADILI ASI 5 STÁNKŮ VEDLE SEBE, TAKŽE JE NEMOHL NIKDO PŘEHLÉDOUT, ANI KDYBY CHTĚL (ALE NECHTĚL Z DŮVODEM A BUDE SI JISTÍ, ŽE BUDETE MÍT NA CO KOUKAT. V PŘÍŠTÍM ČÍSLU BUDĚ RECENZE NA DALŠÍ ADVENTURU, NA LIGHTHOUSE. GRAFICKY NA TOM NENÍ O NIC HŮŘ NEŽ RAMA (VIZ PRVNÍ STRÁNKU TOHOTO ČÍSLA), ALE PŘÍBĚH JE TU SAMOZŘEJMĚ ÚPLNĚ JINÝ. VAŠ ZNÁMÝ VÁS POŽÁDÁ O POHLÍDÁNÍ JEHO MALÉ DCERKY. DCERKA JE PŘED VÁMI UNESENA PODIVNÝMI MUTANTY DO JINÉ DIMENZE. HLEDÁNÍ URČITĚ BUDĚ TRVAT DLOUHO (MINIMÁLNĚ 50 HODIN):.

PHANTASMAGORIA 2 BUDĚ NA PŘELOMU ROKU. CO DODAT: SNAD, ŽE BUDĚ JEŠTĚ PSYCHOTIČEJŠÍ A KRAVÁJEJŠÍ NEŽ „JEDNÍČKA“ (DVOJKA MÁ PODNÁZEV PUZZLE OF FLESH). NA STRANĚ DOBRA BUDETE MOCI FUNGOVAT VE HŘE BETRAYAL IN ANTARA. SIERRA SLIBUJE, ŽE HRA BUDĚ ZÁBAVNÁ JAK PRO RPG NOTORIKY I PRO ZELENÁČE V TOMTO ŽÁNRU. POSLEDNÍ CHYSTANOU ADVENTUROU JE LEISURE SUIT LARRY 7. PO MNĚ PŘEVEDENÉ UKÁZCE JSEM SE DIVIL, PROČ SIERRA RADĚJI NEUSPOŘÁDALA „LARRY“ PARTY. BYLA BY TO URČITĚ VELKÁ POHODA. LARRY CESTUJE NA OBROVSKÉ LODI A S NÍM I SPOUSTA DĚVČAT, DÍVEK A ŽEN. NIC PRO FEMINISTKY, ALE PRO PÁNY TUTOVÁ SRANDA. KOHO LÁKÁ ANGLIE 13. STOLETÍ, TOHO BUDĚ LÁKAT I STRATEGIE LORDS OF THE REALMS 2. V MATERIALECH OD SIERRY SE PÍSE, ŽE VE HŘE BUDĚ ZKOMBINOVÁNA KLASICKÁ TURN-BASED STRATEGIE S REAL-TIME BOJEM. CO SI POD TÍM MÁM PŘEDSTAVIT, TO TEDA OPRAVDU NEVÍM. NA RED BARONA 2 SE UŽ TAKÉ ČEKÁ ZATRACENÉ DLOUHO, ALE MOŽNÁ BUDĚ K MÁNÍ JEŠTĚ LETOS. VYPADÁ TROCHU JINAK (PODLE MĚ HŮŘE) NEŽ FLYING CORPSE OD EMPIRE, ALE KDO BUDĚ LEPŠÍ, TO SE TEPRVE UVIDÍ. JINÝM LETECKÝM SIMULÁTOREM JE SIERRA PRO PILOT. V NĚM SICE NEBUDETE SESTŘELOVAT CAMELY NEBO FOKKERY, ALE BUDETE SI MOCI VYZKOUŠET JAK SE LÉTA S TAKOVOU CESSNOU. MŮŽE SE TO NĚKDY HODIT... NASCAR 2 NEVYJDE U VIRGINU, JAKO NĚKOLIK PŘEDEŠLÝCH TITULŮ OD PAPYRUSU, ALE TO NIC NEMÍNÍ NA VĚCI, ŽE SEDMISETKOŇOVÉ BOURÁKY MŮŽETE PROHÁNĚT JEŠTĚ REALISTIČEJI NEŽ 700 000 LIDÍ, KTEŘÍ SI KOUPLI Nascar 1 (ČÍSLA JSOU OD SIERRY, PROTO: BERTÉ S REZERVOU). VIRGIN JE JEDNÍM Z NEJVĚTŠÍCH



LEISURE SUITE LARRY VII



PHANTASMAGORIA II



RAMA



RED BARON II



ARENA 2: DAGGERFALL



JEDI KNIGHTS: DARK FORCES II

DISTRIBUTORŮ TAKŽE TOHO BUDAJE OPRAVDU HODNĚ. PO VÝBORNÉ PANDORA: DRECTIVE (VIZ TOTO ČÍSLO) SNAD VYJDE DALŠÍ BOMBA. OFICIÁLNÍ UVEDENÍ VELEOČEKÁVANÉHO DUNGEONU ARENA 2: DAGGERFALL JE **23. ZÁŘÍ**. DÍKY VELMI, ALE OPRAVDU VELMI ROZSÁHLÉMU PROSTŘEDÍ A V PODSTATĚ BEZKONEČNÉ HŘE BUDOU MÍT FANDOVÉ TOHOTO ŽÁNRU HODNĚ DLOUHO O ZÁBAVU POSTARÁNO. V ŘÍJNU VYJDE COMMAND AND CONQUER: RED ALERT, STRATEGIE, KTERÁ BY MĚLA DÁT LAŠKU OPĚT O NĚCO VÝŠ. UŽ JE NA ČASE, PROTOŽE, JAK JSTE SI JISTÍ VŠIMLI, KAŽDÁ DRUHÁ FIRMA CHYSTÁ SVOJE STRATEGIE A KAŽDÁ DRU-



LANDS OF LORE II

HÁ FIRMA TVRDÍ, že ta jejich bude opravdu nejlepší. Věc se má tak, že všichni pr manageři TVRDÍ, že jejich hra je sice trochu jako COMMAND AND CONQUER, ale že je vlastně lepší, protože... demo na SCREAMER 2 je opravdu báječné (viz CD) a jsem si jistý, že je o 100 procent lepší než SCREAMER 1, i když není zrovna nejjednodušší. Další „dvojky“ od VIRGINU JSOU

LANDS OF LORE 2, TERMINATOR: SKYNET A JEDI

KNIGHTS: DARK FORCES 2. JAK JE VIDNO, VIRGIN SI PROSTĚ V POKRAČOVÁNÍ SVÝCH TITULŮ OPRAVDU LIBUJE. VIRGIN VYDÁVÁ VELMI VELKÉ MNOŽSTVÍ HER, TAKŽE POKUD JSEM NĚCO OPOMENUL, TAK SE S TÍM URČITĚ SETKÁTE V NĚKTERÉM Z PŘÍŠTÍCH ČÍSEL. PO VYDÁNÍ Z MŮŽOU BÝT U **WARNER INTERACTIVE** ASI HODNĚ SPOKOJENI. ALE PŘEKVAPIVĚ SE ONI CHYSTÁJ VYDAT NĚKOLIK HER PRO POTĚŠENÍ HRÁČSKÝCH SRDCÍ A MOZKŮ. I U WARNERŮ PŘISPÍVÁJÍ SE SVOU TROŠKOU DO MLÝNA INTERNETOVÝCH HER. DEADLOCK JE STRATEGIÍ ODE-



SCREAMER II

HRÁVÁJÍCÍ SE VE VESMÍRU, TAKŽE PROBÍHÁ DOBYVÁNÍ PLANET, SOUBOJE S OSTATNÍMI... V ADVENTUŘE SAFECRACKER JE VYUŽIT QUICKTIME VR A TO JAKO ZÁKLADNÍ KÁMEN HRY. CO UMÍ QUICKTIME VR JSTE SE MOHLI PŘESVĚDČIT NA NAŠEM MINULÉM CD. MYŠLENKA JISTĚ PIONÝRSKÁ A ZAJÍMAVÁ.

ASSASSIN 2015 SE ODEHRÁVÁ V BLÍZKÉ BUDOUČNOSTI A VAŠÍM ÚKOLEM JE SEJMOUT CHLÁPKA, KTERÝ JE VLÁDĚ HODNĚ NEPOHODLNÝ. PO AKCI SE MUSÍTENÍ

DOSTAT Z OBROVSKÉHO MRAKODRUPU, COŽ NENÍ

ZROVNA NEJJEDODUŠŠÍ ÚKOL. INTERNATIONAL MOTOX MĚ TAK ODRADIL SVÝM ZJEVEM, že JSEM TO RADĚJI ANI NEZKOUŠEL HRÁT. PRO **AMIGISTY!!!** V ŘÍJNU VYJDE SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 NA AMIGU I NA PC. A NA AMIGU VYJDE KO-NEČNĚ TAKÉ CHAOS ENGINE 2. A TAKY V ŘÍJNU. BOHUŽEL, NA ECTS NEBYLA AMIGA ZROVNA ČASTOU PLATFORMOU. ARKÁDA TRASH IT JE OBDAŘENA OPRAVDU BÁJEČNOU GRAFIKOU A CÍLEM HRY JE KЛАDIVEM ROZMLÁTIT VŠECHNO A VŠECHNY ÚPLNĚ



ASSASSIN 2015

NA PADŘ. OMLOUVÁM SE ZA NEHOMOGENOST CELÉHO ČLÁNKU. DŮVOD JE PROSTÝ: VZHLEDĚM K ROZSÁHLOSTI JSEM TO PSAL NĚKOLIK DNÍ A KAŽDÝ DEN JSEM MĚL JINOU NÁLADU, JINÉ MYŠLENKY, JINOU MUZIKU, JINÉ JÍDLO... SAMOZŘEJMĚ, že V TOMTO ČLÁNKU NEJSOU OBSAŽENY VŠECHNY HRY, ALE VĚTŠINA TUTOVĚ JO;-) -AMPH



DEADLOCK



The Konec.



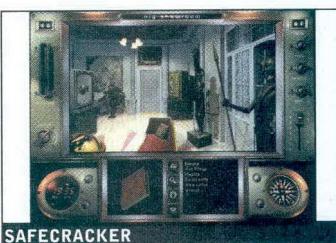
COMMAND AND CONQUER: RED ALERT



TERMINATOR: SKYNET



INTERNATIONAL MOTOX



SAFECRACKER

V KAŽDÉM ČÍSLU SE NYNÍ BUDEME SETKÁVAT V KOUTKU „U BÍLÝCH LÍMEČKO“

JAKÁ JE SITUACE NA TRHU S HRAMI PRO PC? MAME K DISPOZICI NĚKOLIK ZAJÍMAVÝCH ÚDAJŮ O PRODEJNOSTI HER VE VELKÉ BRITÁNII. DALEKO NEJVĚTŠÍ KUS KOLÁČE MÁ **VIRGIN INTERACTIVE** (21%). NÁSLEDUJÍ **Electronic Arts** (12%), **Sony Interactive**, **MicroProse** (po 5%), **US Gold**, **Ocean**, **Microsoft** (?) A **Gremlin Interactive** (po 4%), **Sierra On-Line** A **Mindscape** (po 3%). OSTATNÍ FIRMY DOHROMADY 35%.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ TITULY NA CD BRITSKÉM TRHU:

1. Quake (GT Interactive)
2. Resident Evil (Capcom/Virgin)
3. Formula 1 GP 2 (MicroProse)
4. Z (Warner Interactive)
5. Bust A Move 2 (Acclaim)
6. Theme Park (EA/Bullfrog)
7. Championship Manager 2 (Domark)
8. Duke Nukem 3D (US Gold)
9. Worms (Ocean / Team 17)
10. Destruction Derby (Psygnosis)
11. Command and Conquer (Virgin)
12. Civilization 2 (MicroProse)
13. FIFA Soccer '96 (Electronic Arts)
14. Encarta '96 (Microsoft)
15. NASCAR (Virgin/White Label)

V BRITÁNII MÁ NĚKOLIK FIREM JEDEN LABEL, POD KTERÝM VYDÁVÁ POUZE STARŠÍ HRY. CENY JSOU ASI OD DESETI DO PATNÁCTI LIBER, COŽ JE ČTVRTINA AŽ TŘETINA BĚŽNÉ CENY NOVÉ HRY. U **Electronic Arts** se nazývá **CD-ROM Classics**, u **Sierra Original**, u **Virginu White Label** a u **Eidosu Kixx**. Nový label **Black Market** vznikl spolupráci **Acclaimu** a **Interplaye**. PRO začátek si vybrali **Warcraft**, **Dungeon Master 2**, **Descent**, **NBA Jam** a **Mortal Kombat**. Vcelku dobrý rozjezd.

**HOT FOR WINDOWS!** SE NAZÝVÁ NOVÁ KAMPAŇ MICROSOFTU ZA PROSÁZENÍ WINDOWS 95 (KTERÉ MÁME VŠICHNI RÁDI... XZHHHRRR... -ML-) JAKO HLAVNÍ HERNÍ OPERAČNÍ SYSTÉM NA PC. KROMĚ DISTRIBUCE VLASTNÍCH HER UZAVŘEL **Microsoft** KONTAKT S TAKOVÝMI FIRMAMI JAKO **Activision**, **Mindscape**, **Sega**, **Sierra**, **Psygnosis** atd. Součástí kampaně je SAMOZŘEJMĚ ZAHLENÍ VŠECH MEDÍI REKLAMAMI NA HRY PATŘÍCÍ DO TÉTO AKCE (**Warwind**, **Destruction Derby 2**, **Rama**, **Virtua Fighter**...) Windows 95 je nejprodávanější operační systém vůbec. Zhruba za rok se prodalo 40 milionů kopií (stejně množství kopií se prodalo i nejúspěšnější desky, a to **Thriller** od Michaela Jacksona!). **Microsoft** TVRDÍ, že do konce letošního roku toto číslo dosáhne 70 milionů. 67% VŠECH POČÍTAČŮ SE PRODÁVÁ S OPERAČNÍM SYSTÉMEM Windows 95 a i toto číslo jistě poroste. Ať chceme nebo ne, bez W95 to asi nepojde.

**SirTech** PODEPSAL NOVOU SMLOVU O DISTRIBUCI A TO S **Virginem**. Co na to **Mindscape**?

NA ECTS U STÁNKU **Eidosu** BYL PŘI PŘÍLEŽITOSTI PREZENTACE **Olympic Socceru** A **Championship Manageru** PŘÝ PŘÍTOMEN I SÁM VELKÝ **GARY LINEKER**. NEVIDĚL JSEM HO :-(

SPOLU SE ZAČÁTKEM PRODEJE HRY **WipeOut 2097** PŘICHÁZÍ NA TRH I STEJNOJMENNÝ SOUNDTRACK, NA KTERÝM SE PODÍLELI **Future Sound of London**, **Fluke**, **Prodigy**, **Leftfield**, **Orbital** A DALŠÍ.

NA DALŠÍ SETKÁNÍ „U KVĚTOVANÝCH KRAVAT“ SE TĚŠÍ VAŠE REDAKCE EXCALIBURU. — AMPH

# AMIGA NEWS.

JOSEF KOMÁREK, EXCALIBUR. PODZIMNÍ ECTS JE ZA NÁMI A NECHYBĚLA NA NÍ ANI AMIGA, COŽ JE DŮKAZEM TOHO, ŽE SE NA TUTO PLATFORMU STÁLE CHYSTÁ VELKÉ MNOŽSTVÍ KVALITNÍCH TITULŮ, KTERÉ SE V NEJBЛИЖШÍ DOBĚ OCITNOU MEZI NÁMI.

**SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EURO '96.** DNEŠNÍ GALAPREHLÍDKU ODSTARTUJEME HROU, KTERÁ SE DOČKALA, POKUD SPRÁVNĚ POČÍTÁM, UŽ PÁTÉ VERZE. SENSI SOFT VYDAL NOVÝ SWOS ZŘEJMĚ PROTO, ŽE NIKDO JINÝ SI NETROUFL NA AMIGU ZPRACOVAT PROBLEMATIKU LETOŠNÍHO EVROPSKÉHO ŠAMPIONÁTU. V ČEM SE TEDY NOVÝ SWOS LIŠÍ OD SVÝCH PŘEDCHŮDCŮ? ODPOVĚD ZNÍ - V NIČEM! TEDY SKORO V NIČEM. NAJDEME TU AKTUALIZOVANÉ TÝMY, SVĚTOVLAŠEHO RADKA BEJBLA, MOŽNOST ZAHRÁT SI EURO '96 A ZÍSKAT PRO ČESKOU REPUBLIKU ZLATO.



ALMAGICA



ALMAGICA

VÁS BUDOU PRODUKOVAT NOVÉ FARMÁŘE, VOJÁKY, KOUZELNÍKY, DRUIDY A DALŠÍ HAVĚT, SE KTEROU SE VRHNĚTE NA PROTIVNÍKY. ZKRÁTKA KDO UŽ NĚKDY WARCRAFTA HRÁL, V ALMAGICE SE ROZHODNĚ NEZTRATÍ. TÍ Z VÁS, KTERÉ JSOU NAPOJENI NA INTERNET, MOHOU NAJÍT OFICIÁLNÍ WWW STRÁNKY ALMAGICY NA TĚCHTO ADRESÁCH:

[HTTP://WWW.EAGLE.OVIK.SE/~JIMMY/DSP](http://WWW.EAGLE.OVIK.SE/~JIMMY/DSP) NEBO [HTTP://WWW.IND.MH.SE/~ING9435/DSP](http://WWW.IND.MH.SE/~ING9435/DSP). DÍKY JIMMYMU NAJDETE DEMO ALMAGICY NA TOMTO CD.

**BREED 96.** POČÍTAČOVÝ STRATEGOVÉ - NASTRAŽTE UŠÍSKA! KONEČNĚ SE K VÁM PO LÉTECH DOSTÁVÁ VAŠE NEJMILEJŠÍ POTRAVA - STRATEGICKÁ HRA, KTERÁ V SOBĚ MIXUJE PRVKY SIM CITY, DUNY, COLONIZATION A DALŠÍCH KOUSKŮ. BREED 96 JE ZALOŽEN NA SOUPEŘENÍ ČTYŘ ROZDÍLNÝCH ARMÁD. MŮŽETE BOJOVAT

BUĎ ZA FEDERACI, MUTANTY ČI MIMOZEMSKÉ RASY TSEPANŮ A SEURANDŮ. VAŠÍ PRVNÍ POVINNOSTÍ BUDÉ ZALOŽIT SVÉ „HLAVNÍ MĚSTO“, KDE

KROMĚ PŘEPYCHOVÝCH REZIDENCÍ A NÁKUPNÍCH CENTER VYROSTOU DOLY, TĚŽEBNÍ VĚZE, POLICEJNÍ STANICE A SAMOZŘEJMĚ KOSMODROM, ODKUD BUDĚTE VYSÍLAT SVÉ LODI NA DIPLOMATICKÉ ČI DOBYVAČNÉ VÝPRAVY. POLITICKÁ SITUACE BUDÉ VELMI PROMĚNLIVÁ, TAKŽE SE JÍ BUDÉ MUSET PŘIZPŮSIT VÝVOJ VAŠÍ ZÁKLADNY (KONČÍME S PÍSMENKY, LIJEME KULKY!). PŮVODNĚ SHAREWAREVÝ KONCEPT

HRY SE NEDÁVNO ROZPLYNUL A BREEDA 96 VZALA POD SVÁ OCHRANNÁ KOMERČNÍ KŘÍDLA FIRMA SILLTUNNA (XTR). NEUČERSTVĚJŠÍ INFORMACE O HŘE BREED 96 LZE ZÍSKAT NA JEJÍ WWW STRÁNCE:

[HTTP://OUTLAND.CYBERWAR.COM/~ZOOL/BREED.HTM](http://OUTLAND.CYBERWAR.COM/~ZOOL/BREED.HTM).

**CAPITAL PUNISHMENT.** V TÉTO DOBĚ KONEČNĚ VYCHÁZÍ DLOUHO PŘEDLOUHO OČEKÁVANÁ BEAT'EM UP OD FIRMY CLICKBOOM. DETAILNĚ PROVEDENÍ

FIGHTERI SE TEDY CO NEVIDĚT DOSTANOU DO NÁŠICH OBCHODŮ (ASPOŇ DOUFÁM) A V PŘÍSTÍM ČÍSLE EXCALIBURU BY SE MOHLA OBJEVIT EXKLUSIVNÍ RE-

**AMIGA PRO KAŽDÉHO?** PHASE5, ZNÁMÝ VÝROBCE GRAFICKÝCH A AKCELERAČNÍCH KARET PRO AMIGU, A MOTOROLA PRACUJÍ SPOLEČNĚ NA VÝVOJI NOVÉ RÁDY POČÍTAČŮ AMIGA-OS KOMPATIBILNÍCH.

Počítač, který se objeví během roku 1997, bude určen pro profesionální právy s obrazem a zvukem, což dokumentuje jeho výbavu. V základní konfiguraci bude srdce

„Amiga“ tvorit RISC procesor PowerPC 603e s taktem 120 MHz, 24-bit GENLOCK (S-VHS I/O), mnoho zvukových kanálů v CD

KVALITĚ, HARDWAROVÁ PODPORA KOMPRESÉ MPEG A ČÍPY PRO PRÁCI S 3D OBJEKTY A PRO 3D EFEKTY. DISKOVÉ MEDIUM BUDĚ 1 GB HARDDISK S RADIČEM Fast SCSI-II A QUAD-SPEED CD-ROMka. Uživatel bude čučet na monitor s rozlišením 1600x1200 (SAMOZŘEJMĚ ŽE POČÍTAČ BUDĚ VŠE HRÁVAT V TRUE-COLORU) A FREKVENCÍ 72 Hz. RAMKA BUDĚ 16 MB A TO VŠE DOSTANETE ZA SYMBOLICKOU ČASŤKU 3000 DM. POKUD BY TO NĚKOMU NESTAČILO, BUDĚ PRO NĚJ PŘIPRAVEN MODEL S PowerPC 604e na 150 MHz za 4000 DM. Mno, počítače od Phase5 určitě nebudou pro každého. Nám, kteří si chceme také hrát, nezbývá než doufat, že Amiga Technologies ruku v ruce s Viscorpem již brzy vyvinou takovou Amigu, kterou si již léta přejeme - tu naši, domácí, a ne nějakého Silikona

Grafixe! —JOE



BREED 96

CENZE, JENŽ JSEM JEŠTÉ NEDOSTAL ODPOVĚD NA E-MAIL, TAK ČEKÁM... **GENETIC SPECIES.** DALŠÍ Z NESKUTEČNÉHO MNOŽSTVÍ 3D AKČNÍCH RÉZEB SE K NÁM VALÍ Z DÁNSKA. MÁ JI NA STAROSTI ODNOŽ DÁNSKÉ DEMO-SKUPINY AMBROSIA, KTERÁ SVÉMU JMÉNU (DOOMCLONE DEV.) SKUTEČNĚ DĚLÁ ČEST. V PREVIEW **GENETIC SPECIES** NAJDEME TAK BÁJEČNÉ VĚCI, JAKO TŘEBA ZBRANĚ Z DOOMA, NĚKTERÉ TEXTURY Z WOLFENSTEINA NEBO VETŘECKÁ VAJÍČKA Z ALIEN TRILOGY NA SONY PSX. V **GENETIC SPECIES** LZE NAŠTĚSTÍ NAJÍT I PŮVODNÍ PRVKY - ZVUKOVÉ EFEKTY, VĚTŠINA GRAFIKY, TERMINÁLOVÁ SÍŤ A ENGINE, TO VŠE POCHÁZÍ PŘÍMO Z DÍLNY DOOMCLONE DEVELOPMENT. PŘÁNÍM TVŮRČŮ JE VYDAT TUTO HRU NA PLATFORMĚ AMIGA CD, OVŠEM KDY, TO JE VE HVĚZDÁCH. NA HŘE MUSEJÍ JEŠTĚ HODNĚ ZAPRAVOVAT, JINAK U MĚ PROPADNOU NA CELÉ ČÁRE. HER S „PLOCHÝM“ ENGINEM UŽ MÁM TOTÍŽ PLNÉ ZUBY. DEMÁČ JESTĚ ZA DUHOVÉ TÉTO PLACCE. **KICK OFF '96.** ANO, KICK OFF 96 EXISTUJE I VE VERZI PRO AMIGU. TEČKA! FUJ, HNUŠ, BLÉÉÉ! **MYST.** VÁZENÍ ČTENÁŘI, MÍLE ČTENÁŘKY. AMIGISTÉ! NEDĚLÁM SI Z VÁS SRANDU. MYST SE NA AMIGU SKUTEČNĚ CHYSTÁ. PASTVA PRO OČI, KTERÁ BYLA K VIDĚNÍ NA PC, MACKOVÍ

A JAGUAROVÍ, TEĎ ZAPLNÍ I VAŠE MONITORY. ZŘEJMĚ BOOM TURBOKARET ZPŮSOBIL, ŽE SI PROGRAMÁTOŘI BRODERBUNDU UVĚDOMILI, ŽE TU EXISTUJE JEŠTĚ JEDEN POČÍTAČ, NA KTERÝ SE POSLEDNÍ DOBU TROŠÍČKU POZAPOMÍNALO. MINIMUM PRO SPUŠTĚNÍ TÉTO GRAFICKÉ PARÁDY SE POHYBUJE NĚKDE KOLEM PROCESORU 68020 A 4 MB RAM (DOPORUČUJE SE 030/50 MHZ A 8 MB RAM), COŽ PRO MAJITELÉ A1200 S FASTRAMKOU ČI VLASTNÍKY CD32 A PARAVISIONU (NEBO JINÉHO EXPAND-BOXU) NEBUDE PROBLÉM. PŘEKRÁSNÁ GRAFIKA MYSTU JE V ROZ

LIŠENÍ 640x480, TAKŽE SE BUDĚ HODIT I KVALITNĚJŠÍ (MULTISYNCH) MONITOR NEBO GRAFICKÁ KARTA. DVACETIMEGOVÉ PREVIEW ZATÍM PODPORUJE POUZE KARTY PICASSO A CYBERVISION64, OVŠEM V PLNÉ VERZI SE POČÍTA I S PODPOROU GRAFFITI A JINÝCH ZVÍŘAT. NEZBÝVÁ NEŽ SE

TĚŠIT, AŽ SE AMIGÁCKÝ MYST DOSTANE DO OBCHODŮ. STANE SE TAK PRAVDĚPODOBNĚ NA TYTO VÁNOCE.

**VALHALLA AND THE FORTRESS OF EVE.** MNOJO, JE TO TAK. PO MENŠÍ ADVENTURNÍ ODMLECE, KTEROU VULCAN SOFTWARE VYPLNIL SIMULACÍ PŘÍMOŘSKÉHO LETOVISKA „HILLSEA LIDO“, SE NA TRH DOSTÁVÁ TŘETÍ DOBRODRUŽSTVÍ NAŠEHO MILÉHO PRINCÁTKA. TENTOKRÁT SI NÁŠ HRDINA USMYSLEL, ŽE SI NAJDE NEVĚSTU, ALE JAKO NA POTVORU BYLY VŠECHNY DÍVKY UNESENY NEZNÁMO KAM. A TAK PRINC BLOUDÍ (TENTOKRÁT UŽ OVLÁDÁN POUZE MYŠÍ), VYPTÁVÁ SE POCESTNÝCH, SMĚNUJE PŘEDMĚTY, ŘEŠÍ NE-SMYSLNÉ HÁDANKY TYPU „KDYŽ POSYPEŠ ŠNEKA SOLÍ, ROZPUSTÍŠ HO A MEZI JEHO ZBYTKY NAJDEŠ KLÍČ“ A HLAVĚ - POŘÁD HLEDÁ SVOU NASTAVAJÍCÍ. JESTLI MU I POTŘEBÍ POMŮZETE, TO ZŮSTÁVÁ JEN NA VÁS. A TO JE VŠE, PŘÁTELE! —JOE



VALHALLA



Nejlepší dobrodružná RPG hra všech dob

# ALBION

„Albion je naprosto dokonale zpracovaná role and playing hra, která zatím nemá a asi dlohu ani nebude mít obdobu.“ *LEVEL*

„Vynikající RPG hra balancující mezi adventurou a dungeonem, která těm z vás, kdož po několikadenním hraní budete ještě vnímat, vyrazí zbytek dechu neuvěřitelnou rozsáhlostí. Bravo.“ *Score*

„It's huge, it looks beautiful.“  
*PC Format*

**1490  
Kč**



**JRC**

PC CD / ROM

## NINTENDO ULTRA 64

HARDWARE ULTRA 64 OD NINTENDO SE OBJEVIL NA TRHU POUZE V JAPONSKU (SPOLU SE DVĚMA HERAMI SUPER MARIO 64 A PILOT WINGS 64), VE SVĚTĚ (HLAVNĚ NA E3 V LOS ANGELES) SE ALE DOCELA DLOUHO HODOVÍ TOM, CO SI BUDOU MOCI MAJITELÉ TÉTO 64-BITOVÉ KONZOLE ZAHRÁT JAKO PRVNÍ. PROTOŽ VÝROBCI HER POSÍLAJÍ FILMÉČKY A OBRAZKY PO REDAKCÍ A TY JE DÁVAJÍ NA INTERNET S BEZPROSTŘEDNÍMI REAKCEMI, MÁTE I VY MOŽNOST PODÍVAT SE NA PÁR TITULŮ TROCHU BLÍŽE (I KDYŽ ZPROSTŘEDKOVANÉ). **BLAST CORP** - AKČNÍ -

ZDÁ SE, že VÝROBCI MAJÍ NA KONZOLÍCH ÚSPĚCH S HRAMI, V KTERÝCH JE ÚKOLEM ZNIČIT VŠECHNO V JEDNÉ ÚROVNÍ A JÍT DÁL. JINAK BY ASI NEVZNÍKALO TOLIK PODOBNÝCH HER.

NEJINAK JE TOMU I S HROU **BLAST CORP**, VE KTERÉ JDE O ÚPLNĚ TO SAMÉ V BLEDĚ ROBOTOVÉM. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **MARIO KART** - NINTENDO / ZÁVODY / MOTOKÁRY - JE NEMYSLITELNÉ, aby NINTENDO NEPODPOŘILO PRODEJNOST SVÉ KONZOLE JEJICH VLASTNÍM MASKOTEM SUPER MARIEM, JEHOŽ POPULARITU U JAPONSKÝCH DĚtí BY MU MOHLI ZÁVIDĚT I MOJI FAVORITÉ, JŮ A HELE. TENTOKRÁT SE MARIO POSADÍ DO 64-BITOVÉ MOTOKÁRY A ZÁVODIT BUDĚ S JAPONSKÝMI ODOBAMI MUFŮ, TRAUTENBERKŮ A STRÝČKŮ SKRBLÍKŮ. HRA VYUŽÍVÁ MOŽNOSTI N64 PRO ČTYŘÍ Hráče NAJEDNOU, TAKŽE SE OBRAZOVKA BUDĚ ČTVRTIT (TO JE STŘEDOVĚK!). DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ. **MORTAL KOMBAT TRILOGY** - WILLIAMS / BOJOVÁ - LEGENDÁRNÍ SÉRIE KRVAVÝCH BOJOVEK MORTAL KOMBAT BY SE MĚLA DOČKAT NA SUPERKONZOLÍCH DŮSTOJNÉHO POKRAČOVÁNÍ (KVŮLI PENĚZŮM NIKOHO NENAPADNE VRDIT ZAKONČENÍ) V PODOBĚ MORTAL KOMBAT TRILOGY. CO VÍC? PODÍVEJTE SE NA OBRÁZEK A TĚSTE SE NOVÁ POZADÍ A KOMPLETNÍ HOUF BOJOVNÍKŮ. MOŽNÁ PŘIJDE I KOUZLNÍK. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ.

**STARFOX 64** - ARGONAUT / AKČNÍ - POTÉ, CO BYL ZRUŠEN PROJEKT STARFOX 2 NA SNES, SI BUDOU MUSET PŘIZNIVCI STARFOXE PRODLOUŽIT ČTYŘLETÉ ČEKÁNÍ NA JEHO POKRAČOVÁNÍ AŽ DO UVEDENÍ N64 NA TRH. V TÉ DOBĚ BY SE MĚLA TOTIŽ OBJEVIT HRA STARFOX 64. JEDNÁ SE O STŘÍLEČKU VE VZDUCHU (SEM TAM I VE VAKUU) S PŘEDPOČÍTANOU DRÁHOU LETU, NĚCO JAKO NOVASTORM. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **SUPER MARIO 64** - NINTENDO / 3D ARCADE - TAK TOHLE BY MĚL BÝT HIT HITŮ PRO N64. HLAVNÍ POSTAVOU JE OPĚT MASKOT NINTENDA A UŽ JEN PRO TY STATISÍČE HER S MARIEM PRODANÝCH V MINULOSTI JE TOHLE PŘEDEM ZISKOVÁ HRA. TATO HRA BEZPOCHYBY VLÁDLA VÝSTAVĚ E3 V LOS ANGELES. VĚTŠINA ČASOPISŮ SI JEJÍ DEMOVERZE V PRŮBĚHU VÝSTAVY POCHVALOVALA, NĚKTERÍ JI VYNÁSIELI DO NEBE, A-VŠAK NAŠLI SE I TACÍ, KTERÍ KRČILI RAMENY SE SLOVY: „NIC MOC“. KONEČNÉ ROZHODNUTÍ PADNE TAK JAKO TAK AŽ V OKAMŽIKU, KDY SÍ JÍ ZAHRAJE. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ.  **TUROK: THE DINOSAUR HUNTER** - ACCLAIM/ARCADE - FIRMA IGUANA ENTERTAINMENT, VLASTNĚNA SPOLEČNOSTÍ ACCLAIM ENTERTAINMENT, VYVÍJÍ PRO N64 PLOŠINKOVU. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ.  **WAYNE GRETZKY NHL HOCKEY** - WILLIAMS / SPORT / HOKEJ - GRETZKYHO HOKEJ BUDĚ PRVNÍM ZE SPORTOVNÍCH TITULŮ, KTERÉ SE OBJEVÍ NA N64, A S LICENCÍ OD NHLPA (ASOCIACE HRÁČŮ NHL) V KAPSE, COŽ ZNAMENÁ ŽÁDNÁ ZKOMOLENÁ JMÉNA HRÁČŮ A KLUBŮ KVŮLI POPLATKŮM, BY SE MOHL DOCELA LÍBIT. I PŘES PONĚKUD DIVOKÉ BARVY, KTERÉ JSOU VIDĚT Z OBRÁZKŮ, JEŽ JSOU K DISPOZICI. ALE HRATELNOST JE PŘECE TO NEDŮLEŽITĚJŠÍ, že? DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ.

**ROAD RASH** - ELECTRONIC ARTS/AKČNÍ/ZÁVODY - ANO, LEGENDA MEZI HRAMI NA KONZOLÍCH SE OBJEVÍ I NA SATURNA. TYTO ZÁVODY MOTORKÁŘŮ ZPESTŘENÉ O VYŘAZOVÁNÍ PROTIVNÍKŮ Z ZÁVODU HOLEM, RĚTEZI A JINÝMI ODPADKY SE OBJEVÍLY VE ČTYŘECH POKRAČOVÁNÍCH NA 16-BITOVÝCH KONZOLÍCH, PAK PŘIŠLA REVOLUČNÍ KONVERZE NA 3DO, POSLÉZE PLAYSTATION A TEĎ SE NA NI TĚŠÍ I MAJITELÉ SATURNA. DATUM VYDÁNÍ: KONEC LÉTA 1996. **STREET FIGHTER ALPHA 2** - CAPCOM/BOJOVÁ - DALŠÍ LEGENDA, TENTOKRÁT LEGENDA Z OBLASTI BOJOVÝCH HER, MÍŘÍ DO HLADOVÝCH MECHANIK SATURNU. AUTOŘI PŘIDALI MOŽNOST NAČERPÁNÍ SÍLY PŘED ÚDEREM, TAKŽE PO NAPLNĚNÍ CELÝ STUPNICE SÍLY BUDOU PRVNÍ TŘÍ ÚDERY PROVEDENY DVAKRÁT, ALE VE STEJNÉM ČASE, KTERÝ BY ZABRAL JEDNODUCHÝ ÚDER. DOUFEJME, že HRA NEZTRATÍ SKVĚLOU CAPCOMÁCKOU VYVÁZENOST OBTÍŽNOSTI A ÚSPĚCHU, KTERÁ JE TAK DŮLEŽITÁ PRO ZÁBAVU HRÁČŮ. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **THREE DIRTY DWARVES** - SEGA / BOJOVÁ - PŘESTOŽE JE TATO HRA OPĚT BOJOVÁ, NENÍ ZASE TAK SVÁZANÁ PRAVIDLY PRO KOMERČNĚ ÚSPĚŠNOU HRU. POKUD SI VZPOMÍNÁTE NA PŘÍKLAD NA TARGET RENEGADE NEBO DOUBLE DRAGON, MÁTE PŘEDSTAVU O TOM, JAK VYDÁDÁ TAKOVÁ HODIZONTÁLNĚ SKROLUJÍCÍ MLÁTIČKA. KDYŽ SE K TOMU PŘIDÁ PŘEPÍNÁNÍ MEZI TŘEMI TRPASLÍKY (PRAVĚPODOPNĚ ŠPINAVÝMI) A VELICE NETRADICNÍ GRAFIKA STYLU LIQUID TELEVISION NA MTV, NEZBÝVÁ NEŽ SE TĚŠIT NA ... DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **TORICO** - SEGA / INTERAKTIVNÍ FILM / HOROR - ZE ZÁNRU BY SE DALO PŘEDPOKLÁDAT, že SE ŠPATNÍ HERCI BUDOU O-

PĚT POHYBOVAT V MIZERNÉ HŘE. ZDA TO BUDÉ MIZERNÁ HRA NEŘÍ VŮBEC JISTÉ, ALE URČITĚ VÍME, že SE NÍ NESETKÁTE SE ŠPATNÝMI HERCI, STEJNĚ JAKO VE HŘE DOTOŽ PŮJDE O RENDEROVANÉ POSTAVY V INTERAKTIVNÍM HORORU. NEVÍME VŠAK JEŠTĚ, KDY SE BUDETE MOCI ZAČÍT BÁT. DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ. **WORLDWIDE SOCCER 2** - SEGA / SPORT / FOTBAL - JAKO ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA SE TVÁŘÍ FOTBAL WORLDWIDE SOCCER 2 OD SEGY. NEZAZNAMENANÝ, POSTUPNĚ SE Z NĚJ VYVÍJÍ SKVĚLE VYPAĐAJÍCÍ, NÁRAMNĚ OZVUČENÝ A SNAD I INTELLIGENTNÍ FOTBÁLK SE SPOUSTOU PARÁDÍČEK (TO ABY SE ZAPLÁČLA TA SPECIÁLNÍ TLAČÍTKA NA JOYPADECH). ROZHODNĚ SE VYPLATÍ POČKAT SÍ, AŽ SE TAHE RŮŽENKA PROBUDÍ. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996.

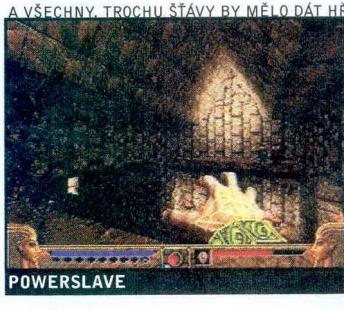
## SEGA SATURN

ZDÁLO BY SE, že SEGA NESTAČÍA OHROMNÉMU NÁSTUPU SONY PLAYSTATION A ZÁPLAVĚ HERNÍCH TITULŮ NA TUTO KONZOLI, ALE JAK ZNÁMO, ZDÁNÍ KLAME. NE NADARMO SEGA BRÁZDÍ VODY HERNÍHO PRŮMYSLU TAK DLOUHO. ZATÍMCO SROVNALA KROK S PLAYSTATIONEM V CENOVÉ OBLASTI (199 LIBER), SOFTWAREOVÝ VÝROBCI PRO SATURNA VYVÍJEJÍ DOCELA SLIBNÉ HRY. ŠKODA, že SE JEN NĚKTERÉ DOSTANOU OD JAPONSKÝCH BŘEHŮ DO ŠIRÉHO SVĚTA. **AREA 51** - WILLIAMS / AKČNÍ - PROTOŽ WILLIAMS INDUSTRIES, KTERÉ SE ZABÝVÁ TVORBOU HER NA SATURNA A PLAYSTATION, PŘEVZALI KONTROLU NAD SPOLEČNOSTÍ TIME WARNER INTERACTIVE, OBEJVÍ SE AREA 51 TAKÉ NA TĚCHTO SUPERKONZOLÍCH. NÁPLNÍ TÉTO HRY, NE NEPODOBNÉ OPERATION WOLF, JE OPĚT VYSTŘÍLET VŠECHNY. TROCHU ŠTÁVY BY MĚLO DÁT HŘE RÍZENÍ PÁR VEHIKLŮ. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996.

**BAKU BAKU** - SEGA / LOGICKÁ - LOGICKÉ HRY PRO DVA PROTI SOBĚ BOUJÍCÍ HRAČE SE VRACEJÍ ZNOVU DO MÓDY. POKRAČOVATELEM TETRISU PRO DVA HRAČE NEBO BATTLE TETRISU JE I BAKU BAKU. NESKLÁDÁTE ZDE ALE BARVU K BARVĚ, NÝBRŽ POTRAVU NÁLEZÍCÍ PŘÍSLUŠNÉMU ZVÍŘETI. POTÉ, CO VÁM UBUDÉ SLOUPEČEK ZA SPRÁVNOU KOMBINACI, VAŠEMU PROTÍHRAČI SE OBEJVÍ V HERNÍM POLI JEDEN SLOUPEČ NAVÍC. SRANDA, NE? DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **NIGHTS INTO DREAMS** - SEGA / 3D ARCADE - TĚŽKO NĚCO ŘÍKAT O TĚLE HŘE. KDYBY JSTE MĚLI MOŽNOST VIDĚT



NIGHTS INTO DREAMS

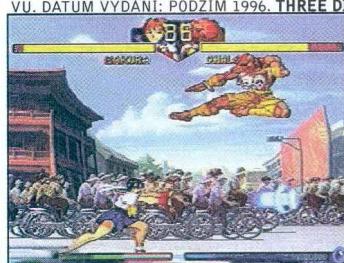


POWERSLAVE

VŠECHNY OBRÁZKY, KTERÉ MÁME V REDAKCI (SNAD NA PŘÍŠTÍM CDČKU), VIDĚLI BYSTE, že JE TO HRA DOSTI PSYCHEDELICKY VYPAĐAJÍCÍ. MĚLA BY TO BÝT TROJZOMĚRNÁ PLOŠINKOVKA, ALE TŘÍ RÓZMĚRŮ SI UŽIJETE JEN NA POHLED (POHYBUJETE SE JEN NAHORU-DOLŮ A DOLEVA-DOPRAVA) A S TÍM SKÁKÁNÍM PO PLOŠINKÁCH SE TO MÁ TAK, že SE V HE VÍCE LÉTÁ, NEŽ SKÁČE. SNAD S TÍM JEŠTĚ NĚCO UDĚLAJÍ. PODÍVANÁ JE TO ALE UŽ TEĎ VELMI IMPRESIVNÍ. DATUM VYDÁNÍ: KONEC PODZIMU 1996. **POWERSLAVE** - PLAYMATES / 3D AKČNÍ / ADVENTURE - TATO 3D ADVENTURA JE SITUOVÁNA DO TAJUPLNÉHO PROSTŘEDÍ STAROVĚKÉHO EGYPTA. NABÍZÍ SPOUSTY ZBRANÍ A KVALITNÍ ZPRACOVÁNÍ, COŽ ZNAMENÁ JAK PASTVU PRO OČI TAK I VYSOKOU RYCHLOST DÍKY DOBRÉMU NA PROGRAMOVÁNÍ. OBJEKTY JSOU JAKO DOOMA BITMAPOVÉ, ALE OVLÁDÁNÍ A STÍNOVÁNÍ OKOLÍ DĚLÁ Z TĚLE PŘIPRAVOVANÉ HRY VELMI SLIBNOU ZÁLEŽITOST. DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 1996.

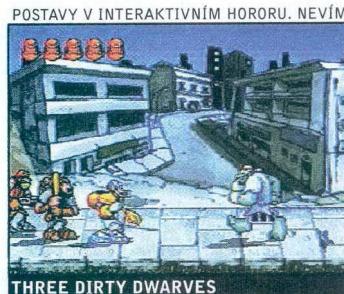
**REVERTHION** - TECHNOSOFT / BOJOVÁ / SCI-FI - FIRMA TECHNOSOFT, KTERÁ SE PROSLAVILA SÉRIÍ THUNDER FORCE NA GENESIS, SE VRACÍ DO ŠVĚTA KONZOLÍ NOVOU HROU REVERTHION. JEJÍ OBSA JE PODOBNÝ HŘE CYBER SLED OD FIRMY NAMCO. REVERTHION SE ODLIŠUJE OD TOHOTO NE PŘÍLIŠ ÚSPĚŠNÉHO TITULU MOŽNOSTÍ UHÝBÁNÍ BOJOVNÍKŮ DO STRAN A TAKÉ JEJICH SCHOPNOSTÍ KRÁTKODOBÉHO POHYBU A BOJE VE VZDUCHU. ZATÍM NENÍ ZNÁMO, ZDA BUDÉ I NĚJAKÁ JINÁ NEŽ JAPONSKÁ VERZE HRY. DATUM VYDÁNÍ: KONEC PODZIMU 1996.

**ROAD RASH** - ELECTRONIC ARTS/AKČNÍ/ZÁVODY - ANO, LEGENDA MEZI HRAMI NA KONZOLÍCH SE OBJEVÍ I NA SATURNA. TYTO ZÁVODY MOTORKÁŘŮ ZPESTŘENÉ O VYŘAZOVÁNÍ PROTIVNÍKŮ Z ZÁVODU HOLEM, RĚTEZI A JINÝMI ODPADKY SE OBJEVÍLY VE ČTYŘECH POKRAČOVÁNÍCH NA 16-BITOVÝCH KONZOLÍCH, PAK PŘIŠLA REVOLUČNÍ KONVERZE NA 3DO, POSLÉZE PLAYSTATION A TEĎ SE NA NI TĚŠÍ I MAJITELÉ SATURNA. DATUM VYDÁNÍ: KONEC LÉTA 1996. **STREET FIGHTER ALPHA 2** - CAPCOM/BOJOVÁ - DALŠÍ LEGENDA, TENTOKRÁT LEGENDA Z OBLASTI BOJOVÝCH HER, MÍŘÍ DO HLADOVÝCH MECHANIK SATURNU. AUTOŘI PŘIDALI MOŽNOST NAČERPÁNÍ SÍLY PŘED ÚDEREM, TAKŽE PO NAPLNĚNÍ CELÝ STUPNICE SÍLY BUDOU PRVNÍ TŘÍ ÚDERY PROVEDENY DVAKRÁT, ALE VE STEJNÉM ČASE, KTERÝ BY ZABRAL JEDNODUCHÝ ÚDER. DOUFEJME, že HRA NEZTRATÍ SKVĚLOU CAPCOMÁCKOU VYVÁZENOST OBTÍŽNOSTI A ÚSPĚCHU, KTERÁ JE TAK DŮLEŽITÁ PRO ZÁBAVU HRÁČŮ. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **THREE DIRTY DWARVES** - SEGA / BOJOVÁ - PŘESTOŽE JE TATO HRA OPĚT BOJOVÁ, NENÍ ZASE TAK SVÁZANÁ PRAVIDLY PRO KOMERČNĚ ÚSPĚŠNOU HRU. POKUD SI VZPOMÍNÁTE NA PŘÍKLAD NA TARGET RENEGADE NEBO DOUBLE DRAGON, MÁTE PŘEDSTAVU O TOM, JAK VYDÁDÁ TAKOVÁ HODIZONTÁLNĚ SKROLUJÍCÍ MLÁTIČKA. KDYŽ SE K TOMU PŘIDÁ PŘEPÍNÁNÍ MEZI TŘEMI TRPASLÍKY (PRAVĚPODOPNĚ ŠPINAVÝMI) A VELICE NETRADICNÍ GRAFIKA STYLU LIQUID TELEVISION NA MTV, NEZBÝVÁ NEŽ SE TĚŠIT NA ... DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **TORICO** - SEGA / INTERAKTIVNÍ FILM / HOROR - ZE ZÁNRU BY SE DALO PŘEDPOKLÁDAT, že SE ŠPATNÍ HERCI BUDOU O-



STREET FIGHTER ALPHA 2

PĚT POHYBOVAT V MIZERNÉ HŘE. ZDA TO BUDÉ MIZERNÁ HRA NEŘÍ VŮBEC JISTÉ, ALE URČITĚ VÍME, že SE NÍ NESETKÁTE SE ŠPATNÝMI HERCI, STEJNĚ JAKO VE HŘE DOTOŽ PŮJDE O RENDEROVANÉ POSTAVY V INTERAKTIVNÍM HORORU. NEVÍME VŠAK JEŠTĚ, KDY SE BUDETE MOCI ZAČÍT BÁT. DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ. **WORLDWIDE SOCCER 2** - SEGA / SPORT / FOTBAL - JAKO ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA SE TVÁŘÍ FOTBAL WORLDWIDE SOCCER 2 OD SEGY. NEZAZNAMENANÝ, POSTUPNĚ SE Z NĚJ VYVÍJÍ SKVĚLE VYPAĐAJÍCÍ, NÁRAMNĚ OZVUČENÝ A SNAD I INTELLIGENTNÍ FOTBÁLK SE SPOUSTOU PARÁDÍČEK (TO ABY SE ZAPLÁČLA TA SPECIÁLNÍ TLAČÍTKA NA JOYPADECH). ROZHODNĚ SE VYPLATÍ POČKAT SÍ, AŽ SE TAHE RŮŽENKA PROBUDÍ. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996.



THREE DIRTY DWARVES

SONY PLAYSTATION

V SOUČASNÉ DOBĚ DĚLÁ KAŽDÝ HRY NA SONY PLAYSTATION (JÁ NE -ML-). NOVĚ VZNIKLÉ SPOLEČNOSTI (DESÍTKY), FIRMY, KTERÉ DĚLÁLY HRY NA 3DO (NAPŘ. CRYSTAL DYNAMICS), ALE I VELKÉ A DOBŘE ZAVEDENÉ SPOLEČNOSTI (NAPŘ. ELECTRONIC ARTS). JE TO PROTO, ŽE PLAYSTATION SE V ZEMÍCH KONZOLÍ DOBŘE A HODNĚ PRODÁVÁ, JE RELATIVNĚ NEJSILNĚJŠÍ ZE VŠECH SUPERKONZOLÍ A SONY JE PROSTĚ SONY. PŘI TAKOVÉM OHROMNÉM POČTU NOVÝCH TITULŮ A PŘI STRATEGII ZALÍBENÍ SE CO NEJVĚTŠÍMU DÍLU UŽIVATELŮ TV HER JE NASNADE, ŽE NĚKTERÉ TITULY BUDOU PLÍTKÝ BA PODBÍZIVÉ. SMUTNÉ JE, ŽE JE UICH TOLIK, KDYŽ SE NA TO ALE PODVÁTE POZITIVNĚ (TŘEBA Z POZICE MAJITELE PLAYSTATIONA, KTERÝ SE NA TUTO SITUACI POZITIVNĚ DÍVAT MUŠÍ), NENÍ MOŽNÉ, ABY MEZI TOLIKA NOVÝMI HRAMI NEBYLA ALESPOŇ NĚJAKÁ SKVĚLÁ. A NEBUDETE DALÉKO OD PRAVDY, BEYOND THE BEYOND - SCEA /

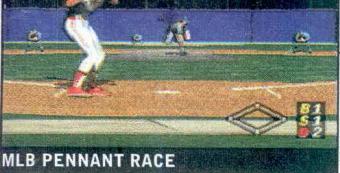
PPG - PO DLOUHÝCH BOJÍCH MEZI KMENY BOHŮ A KOUZELNÍKŮ DOŠLO K DOHODE, TA SPOČÍVÁ

... a to bude všechno. Dostanete mítěj, kouzlení a kouzlení doslova k dnu. Ta speciální věc v tom, že kouzelníci se odeberou žít do středu světa a bohové si ustělou v mráčcích. Jako hraniční bude sloužit země Canaan. Jednoho dne se sily zla rozhodly, že načerpalý dostatek síly, aby mohly vládnout celému světu. Je na vaší družině zabránit jim ve zničení Canaanu. Datum vydání: září 1996.



DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **BUST-A-MOVE 2 - TAITO /**

LOGICKÁ - V TÉTO LOGICKÉ HŘE JDE O STARÝ ZNÁMY PRINCIP PADAJÍCÍCH OBJEKTŮ (TENTOKRÁT BUBLINEK) A JEJICH POSPOJOVÁNÍ DO SKUPIN PO TŘECH SE STEJNOU BARVOU. BUBLINKY POSLÉZE EXPLODUJÍ A ZMÍZÍ. PŘI HŘE PRO DVA KAŽDÁ EXPLOZE NA VAŠÍ STRANĚ ZNAMENÁ JEDNU PADAJÍCÍ SKUPINU BUBLINEK U VAŠEHO SOUPŘĚ NAVÍJ. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **CREATURE SHOCK - DATA EAST / AKČNÍ - JEDNA Z MNOHA KONVERZÍ HER Z PC, KTERÉ SE LIKUJÁZÍ**



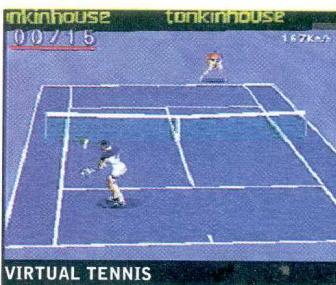
PROZKOUMAT, CO TUTO LO NAPADLO. 100% ORIGI-

NALITA FREE! DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **FADE TO BLACK** - ELECTRONIC ARTS / 3D AKČNÍ / ADVENTURE - DALŠÍ KONVERZE Z PC, TENTOKRÁT JE TO TROJROZMĚRNÉ POKRAČOVÁNÍ LEGENDÁRNÍHO ANOTHER WORLDU, POTAŽMO FLASHBACKU. NENECHTE SE ZMÁST TÍM, že HRA VYPAĐÁ JAKO ODRÓDA DOOMA. ŽÁDNÉ STUPIDNÍ ZABÍJEÑÍ SE NEKONÁ. U PLAYSTATIONA JISTĚ NEBUDOU PROBLÉMY S HARDWAREM. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **FORMULA ONE** - PSYGNOSIS / SIMULÁTOR / FORMULE - TAK TOHLE JE BOMBA UŽ PŘEDEM.



WŁOCHY, 1970, 3, 07/82, DOKONCZ. I SĄ AŚTYCZNYMI  
REKLAMAMI (KROMĘ REKLAM NA SIGARETY) RYNEK

REKLAMAMI (KROMĚ REKLAM NA CIGARETY). BUDĚ VELICE POPULÁRNÍ ČLOVĚK, NA VÝBĚR BUDETE MÍT ZE DVOU MOŽNOSTÍ OVLÁDÁNÍ, JEDNODUCHÉHO ARKÁDNÍHO, NEBO NÁROČNĚJŠÍHO NA TECHNIKU JÍZDY, ATD. JE TOHO SPOUSTA, CO BY SE DALO NAPSAT, ALE NENÍ MÍSTO. TĚŠE SE VELICE! DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **GUNSHIP 2000** - MICROPORSE / SIMULÁTOR / VRTULNÍK - KONVERZE **GUNSHIPU 2000** Z AMIGY, DOUFEJME POŘÁDNĚ VYLEPŠENÁ, JE PRVNÍM SIMULÁTOREM HELIKOPTÉRY NA PLAYSTATIONA. SLIBNĚ, ŽE OVLÁDÁNÍ JE OBTÍŽNÉ NA ZVLÁDNUTÍ, COŽ NAZNAČUJE DLOUHOU ZÁBAVU PŘI UČENÍ SE ETÁT. PŘÍTOMNÝ ALE BUDOU I JEDNODUCHOUČKÉ MISE SE STARTEM VE VZDUCHU PRO TY NEJ-ETÍŠI IGNORANTY. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **IRON AND BLOOD - TAKE 2** / BOJOVÁ - FIRMA TAKE 2 SI ZAJISTILA PRO HRU **IRON AND BLOOD** LICENCI NA AD&D, TAKŽE SNAD V ZÁŘÍ SE DO KÁME ZAJÍMAVÉ BOJOVKY S POSTAVAMI Z PROSTŘEDÍ „DRAKŮ A KOBEK“ (CO TO PÍšeš ZA RŮZY? UŽ JE POZDĚ, VIď?). ZATÍM VĚZTE POUZE TO, ŽE HRA VYPADÁ NA POHLED VELMI FEŠÉ, ALE OVLADATELNOST POSTAVIČEK A OBTÍŽNOST SE BUDĚ POSUZOVAT AŽ PO VYDÁNÍ HRY A TRH. DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 1996. **MLB PENNANT RACE** - SCEA / SPORT / BASEBALL - SE ŠEMÍ 28 TÝMY BASEBALLOVÉ MAJOR LEAGUE, S VĚRNÝMI KOPIEMI JEJICH STADIONŮ A S RE-LENÝMI JMÉNY Hráčů A SESTAVAMI TÝMŮ JE **MLB PENNANT RACE** HROU, KTERÁ BY MĚLA ZAUJMOUT I NESKALNÍ PŘÍZNIVCE TOHOTO AMERICKÉHO NÁRODNÍHO SPORTU. PODLE DALŠÍCH ČÍCÍ, JAKO JE PROFESIONÁLNÍ KOMENTÁŘ, AUTENTICKÉ DRESY SKVĚLÁ GRAFIKA A ZVUKY MNHOHA DALŠÍCH „CHLUBÍTEK“, BY TATO HRA MOHLA ZAUJMOUT I SKALNÍ NEPRÍZNIVCE. VYLÍZEJTE POZORNĚ! DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **NASCAR RACING** - SIERRA-ON-LINE / SIMULÁTOR / AUTA - MÁME TU DALŠÍ KONVERZI Z PC, A TO VELEÚSPĚŠNOU A VELEKVALITNÍ HRU **NASCAR RACING** TYPICKÉ MAJITELŮ KONZOŁÍ ASI ZKLMALI. NEVYLÍTU TO PŘEDEM, ŽE SE NEJED

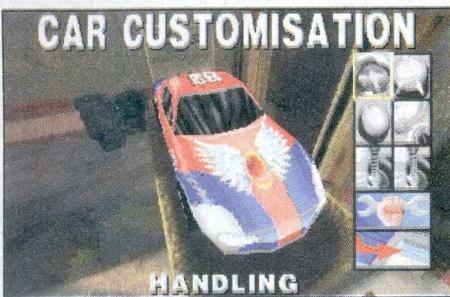
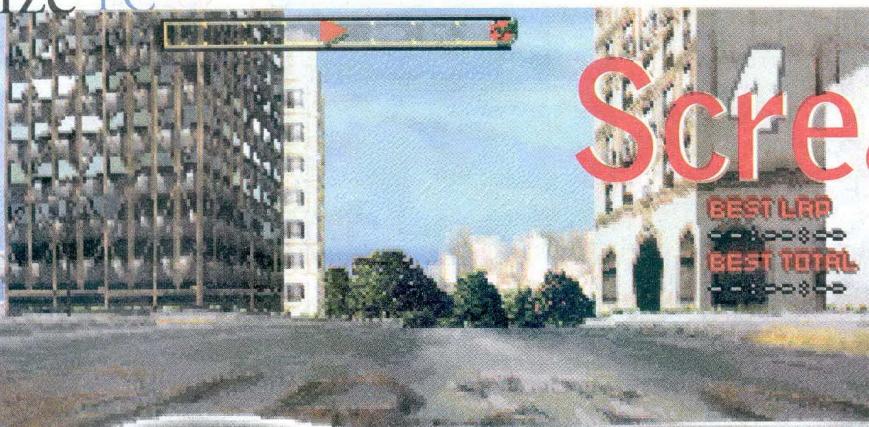


MISTROVSTVÍ EVROPY 1996, ALE PŘECE. POKUD SE PŘÍDÁ TECHNOLOGIE MOTION-CAPTURE PRO ANIMACI HRÁČŮ K DOBRÉMU ENGINU (O RYCHLOSTI NEPOCHYBUJME) A DOBRÉ ZÁBAVĚ, NENÍ PROČ SE ZLOBIT, NENÍ-LIŽ PRAVDA? DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **PROJECT OVERKILL** - KONAMI / AKČNÍ - DOMNÍVÁTE SE, že HRY JSOU MÁLO KRÁVÉ A PONĚKUD DĚTINSKÉ? CO DO LITRŮ KRVE BY VÁS MĚLA USPOKOJIT STRAŠNÁ ŘEŽBA **PROJECT OVERKILL** (MOŽNÁ BUDE I DĚTINSKÁ). TENTO „SVÁTEK ŘEŽBY“ (TO JE REKLAMNÍ SLOGAN, CO?) BUDE ZPRACOVÁN V ISOMETRICKÉM POHLEDU A KROMĚ HORD NEPŘÁTEL NEBUDE CHYBĚT ANI HAFO ZBRANÍ. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **RIDGE RACER REVOLUTION** - NAMCO / ZÁVODY / AUTA - CO MYSLÍTE, že DOSTANETE, KDYŽ VEZMETE RIDGE RACERA, PŘÍDÁTE VÍCE TRATÍ, HRU DVOU HRÁČŮ PO LINCE, PÁR ZPĚTNÝCH ZRCÁTEK A PAK VYSPRAVÍTE NĚKOLIK GRAFICKÝCH SKVRNEK? SKVĚLOU HRU? JESTLI BUDE SKVĚLÁ, TO SE UVIDÍ, ALE KAŽDOPÁDNĚ SE BUDE JMENOVAT **RIDGE RACER REVOLUTION**. PO PONĚKUD HYSTERICKÉM OBHAJOVÁNÍ **RIDGE RACERA** PROTI **NEED FOR SPEED** NA 3DO (A ŘEKEME SI I ZBYTEČNÉM) MÁ NAMCO MOŽNOST NAPRÁVIT NESKUTEČNOU JEDNU TRAŤ **RIDGE RACERA** V JEHO POKRAČOVÁNÍ. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **STEEL HARBINGER** - MINDSCAPE / AKČNÍ - V ROLI POLOVIČNÍ ŽENY, POLOVIČNÍHO VEŘTELCE BUDETE BOJOVAT PROTI HORDÁM DRAVÝCH VETŘELCŮ. HRA JE POJATA V ISOMETRICKÉM 3D POHLEDU S DOBŘE VYPADAJÍCÍMI SVĚTLENÍMI EFEKTY. PRO ANIMACI BYLO POUŽITO TECHNOLOGIE MOTION CAPTURE, VYPADÁ TO DIVNĚ A ZAÚMĚNÍ ZÁPOVĚDÍ. DATUM VYDÁNÍ: Ž



TEKENKA SI KOUPILA PRÉS MILIÓN LÍDÍ, Z TOHO PRÉS 700 000 KUPCŮ BYLO V JAPONSKU. NO, NEUDĚLALI BYSTE POKRAČOVÁNÍ? A KDYŽ UŽ BYS-  
TE SE ROZHODLI KLDNĚ, CO JINÉHO BYSTE ZLEPŠILI NEŽ GRAFIKU, ZVUKY, PŘIDALI PROTIVNÍ-  
KY (NEJLÉPE DVA). DOUFEJME, ŽE SE NEPOKÁZÍ NIC S HRATELNOSTÍ, PROTOŽ TO BY BYL KO-  
NEC VŠEM SLIBNÝM OČEKÁVÁNÍM. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996. **THE HIVE** - TRIMARK  
INTERACTIVE / AKČNÍ / SCI-FI - PŘED MNOHA A MNOHA LETY ZA DEVÍTÍ ŘEKAMI, DEVÍTI HOR...  
DOST CHOZENÍ KOLEM HORKÉ KAŠE, TOHLE JE RYCHLÁ STŘÍLEČKA A HLAVNÍ PADOUCH SE JME-  
NUJE... NO, URČITÉ TAHLE HRA NĚJAKÉHO MÁ, ALE TO NENÍ DŮLEŽITÉ. VĚCI, KTERÁ ZDE STOJÍ  
ZA POVŠIMNUTÍ, JE „POHYB UMOŽŇUJÍCÍ 360° OTÁČENÍ V KOMPLETNĚ PŘEDPOČÍTANÉM (PRE-  
RENDEROVANÉM) PROSTŘEDÍ“ - KONEC CITÁTU. ZNÍ TO TROCHU JAKO „ZASVĚCENÝ LAIK“ NEBO  
„POZITIVNÍ, KONSTRUKTIVNÍ SATIRA“, ALE COŽ, ALESPOŇ SE POBAVÍME, KDYŽ UŽ SÍ NEZAHRA-  
JEME. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **TOKYO HIGHWAY BATTLE** - JAEELCO/ZÁVODY/AUTA - TATO  
HRA MÁ PODOBNU NÁPLŇ JAKO RIDGE RACER, ALE MOŽNOST ZLEPŠOVÁNÍ A POSLOVÁNÍ VA-  
ŠEHO AUTA JI ČINÍ TROCHU ZAJÍMAVĚJŠÍ. TAKÉ TŘI TRATĚ V TOKYO HIGHWAY BATTLE JE VÍCE  
NEŽ JEDNA RIDGE RACEROVÁ (ALESPOŇ DOUFÁM, UŽ JE DOCELA POZDĚ). NA VÝBĚR MÁTE NA-  
PŘÍKLAD HONDU CIVIC NEBO MAZDU MIATA. UVIDÍ SE. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996. **VIRTUAL  
TENNIS** - ACCLAIM / SPORT / TENIS - V OBLASTI SPORTOVNÍCH HER JEZE VELIKÁ DÍRA V MÍSTĚ,  
KDE BY MĚLY BÝT TENISOVÉ SIMULACE. TUHLE JUZNU (POMALUMYSLÍ ČTOU DŽUZNU) SE  
SNAŽÍ ZAPLNIT ACCLAIM SE SVOU HRU VIRTUAL TENNIS. NA POHLED (TEŘ SE KOUKNĚTE NA  
OBRAZEK) TO NENÍ NEJHORŠÍ, JAK SE TO BUDE HRÁT, UVIDÍME. DATUM VYDÁNÍ: KONEC LÉTA  
1996. **WARHAMMER** - MINDSCAPE / STRATEGIE / FANTASY - NEJEN ŽE NA PLAYSTATIONA JSOU  
K DISPOZICI KONVERZE HER Z PC, JSOU TU I KONVERZE STRATEGICKÝCH HER Z PC. MEZI TY  
NEJLEPŠÍ, A TEDY I NEJVĚTŠÍ KANDIDÁTY NA KONVERZU, PATŘÍ I WARHAMMER: SHADOW OF  
THE HORNED RAT. LIDÉ A ELOVÉ BOUJÍ PROTI ORKŮM A GOBLINŮM, ABY NAVRÁTILI SVĚTU  
RÁD A MÍR. NENECHTE SI UJÍT A UŽ VYHLÍZEJTE... DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 1996. **WIPEOUT  
2097** - PSYGNOSIS / ZÁVODY / SCI-FI - V ROCE 1995 VYŠLA NA PLAYSTATIONA ZÁVODNÍ HRA S AN-  
GRAVITACIÍMI VZNÁSELDY WIPEOUT. NĚKDO JI TOTÁLNĚ BAŠTIL, NĚKOMU SE LÍBILA, MĚ NE.  
PROTO SE ZPRAVÁ O PŘÍPRAVĚ JEJÍHO POKRAČOVÁNÍ SETKÁ JISTĚ S RZOPORUPLNÝMI REAKCE-  
MI. SLOVA „Z TÉ VIZUÁLNÍ HOSTINY VÁM JEŠTĚ VÍCE POLEZOU OČI Z DŮLKŮ“ A JIM PODOBNÁ  
NAJDOU TAKÉ SVOJÍ SPECIFICKOU ODEZVU VE SPECIFICKÝCH SKUPINÁCH LÍDÍ. ABYCH NEBYL  
AK SKOUPÝ, PŘÍZNIVCŮM WIPEOUTU PROZRADÍM, ŽE SE MOHOU TĚŠIT NA LEPŠÍ GRAFIKU, VY-  
DEPSENÉ ZASTÁVKY V BOXECH, NOVÉ ZÁVODNÍ TRÍDY, AŽ DVAŇÁCT VZNÁSEDEL NA TRATI A NO-  
TÉ STRATEGICKÉ ZBRANĚ. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996.

ŠECHNA DATA VYDÁNÍ MOHOU BÝT SAMOŘEJMĚ V ZÁJMU ZAJIŠTĚNÍ KVALITY PRODUKTŮ, TĚDY V ZÁJMU ZÁKAZNÍKŮ, ODLOŽENA. (TAK, A 'SEM Z TOHO VENKU. — FANATIC)



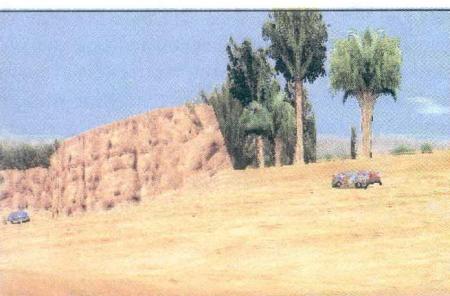
Tak takhle vypadá v praxi depo. Jednotlivé položky máte možnost vidět v tabulce (VGA).



A tady se dostaváme na Saharu. Poušť a oázy, to je prostě Egypt.



Po rozpáleném pískem se prohání stádo šilenců v silných vozech.



I zde je vidět snaha udělat všechno velmi realisticky.

# Screamer II

VLADIMÍR PONECHAL

minimum: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, double speed CD-ROM

doporučeno: Pentium/100, 16 MB RAM, double speed CD-ROM, zvuková karta, SVGA 2 MB

testováno: PC 486 DX4/100 PCI, 2 MB RAM, double speed CD, SoundBlaster 16 ASP, S3 Vision 864 2 MB

typ, žánr: Simulátor, závodní auta

firma: Milestone / Interactive Entertainment

Silné vozy opět vyrážejí na pouť po fiktivních cestách, přepracovávanými našimi computery.

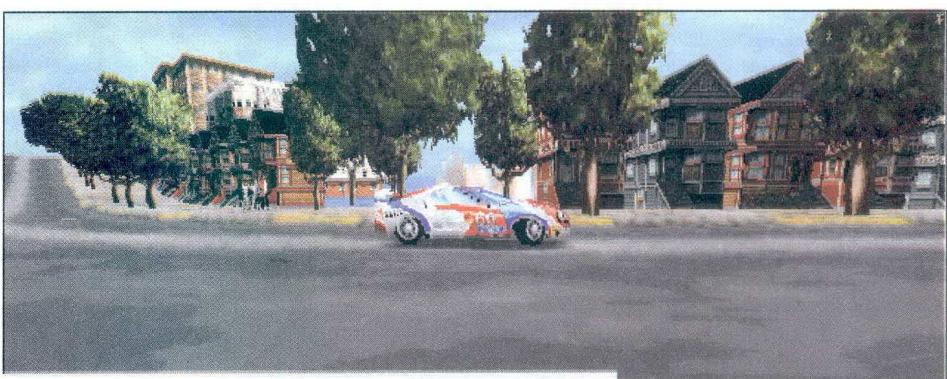
**Z**elezné nervy. V depu se připravují na start čtyři vozy. Kvílení motorů je slyšet na vzdálenost několika kilometrů. Lidé, kteří se přišli podívat na tento jedinečný závod, uzavírají poslední sázky a vyhlížejí své miláčky. Konečně. Konečně se první vůz přiblížuje k startovní čáre a za ním další... Postupně se nám dostavují na start Nedula, Spark, Radiance a Horizon. Pomalu se seřazují. Odpočet času. Pět... Čtyři... Na závodních je znát nervozita, která se projevuje hlasitým turováním motorů... Jedna... Start. Startovní čára se ztrácí v kouři výfukových zplodin a spálených pneumatik. Vozy rychle nabírají rychlosť a ostrý pískot gum postupně ustává. Podle očekávání se do čela dostává Spark, favorit dnešního závodu...

**It's very good...** Po tak dobrém produkту, jakým je Mega Race II, přichází na řadu další kvalitní simulátor čtyřkolých miláčků. Je jím Screamér 2. Tento název bude určitě povědomý nejednomu z vás. Recenze na první část této hry totiž vysla v Excaliburu 52. Takže se s druhou částí setkáváme po dost krátké době. To je samozřejmě samo o sobě alarmující, a proto by si někdo mohl pomyslet, že jde jenom o prachobýcejné přidělání okruhů. Pojdme se tedy raději podívat na tuto hru z blízka.

**Tvrdý rozjezd.** Po slušně zpracované instalaci a po spuštění hry si musíte vybrat ze čtyř klubů. Podle vašeho výběru vám bude přidělen maskot, který vás potom provází celým závodním působením. Chvílka strpení a očítejte se v místnosti (mezi vektorovými kráskami), která slouží jako hlavní menu. Zde se pohybujete pomocí šípky a můžete rozehnout, zda si sednete do trenážeru nebo si dáte rychlostní závod, v kterém jde hlavně o čas a nebo se pustíte do šampionátu. Jako první vám doporučují právě trenáž. S2 patří totiž mezi ty těžší hry a pokud nechcete, aby vaše pýcha dostala nepříjemný výprask, raději zamiňte hned sem. Až najedete nějaký ten kilometr a budete se cítit k světu, můžete to zkusit na stopky. Máte sice k dispozici pouze tři okruhy, ale pro začátek to celkem stačí. Autoři tady připravili čtyři vozy a to tyto: Nedula, Spark, Radiance, Horizon. Pokud dáte

na má slova, tak vám doporučím Sparka nebo Horizona. Po úpravě jsou to velmi slušná vozítka. Použil jsem výraz úprava. S2 má totiž jedno velké plus. Narodil od dřívě většího simulátoru tohoto typu se zde nedají závody dohrát v takzvaném standardním nastavení komponentů vozu (gumy, brzdy, pěrování...). Tedy, dohrát se dají, ale výsledek je poněkud horší. Například jenom v prvních čtyřech okruzích je zcela odlišný terén. Silnice, písek, sníh. Zde musíte uplatnit své fidičské a hlavně organizační nadání a nastavit několik položek. Citlivost řízení a brzd, typ pneumatik (sucho, mokro, sníh), dohrušení duši a jednou z nejhlavnějších položek je pěrování. Pěrování si na silnici dejte na tvrdou, tj. na nejnižší polohu a při členitém terénu právě naopak. Potom vám bude auto slušně sedět v zátačkách (pokud právě nejedete s Radiancem). Vlastnosti všech vozů jsou samozřejmě zcela odlišné. Právě Radiance je například velmi rychlý, ale v zátačkách vůbec nesedí, až je v některých případech neovladatelný. Spark zase nemá velkou akceleraci, ale když na to přijde, tak v zátačkách drží jako přilepený.

**Šampionát.** Pomalu ale jistě se dostaváme k místu, které tvoří páteř této hry. Zde si proveďte své síly na několika okruzích s množstvím dobrých soupeřů. Na start se vždy postaví čtyři vozy (zde velký rozdíl od S1. Tam si totiž šlo po krku deset účastníků.). Šampionát je rozvržen do čtyř pohárů. Začínáte ale u toho nejnižšího. Pokud tento pohár vyhrajete, můžete se zúčastnit dalších závodů. Pozor. Pouze první místo vám zaručí postup. Proto se musíte hodně činit, abyste to zvládli. A právě tady určitě narazíte na kameninou zed' nepodajností. Hra je sice zpracovaná na vysoké úrovni, ale bohužel obtížnost je na ještě vyšší úrovni. V Need For Speed nebyla obtížnost nelehčí, ale pořád se to dalo. Zato u této hry jsem narazil na pár věcí, které nemůžu přeskocit. Jednou věcí je řiditelnost jednotlivých vozů. Radiance, nějaká obdoba Porsche, je přímo neřiditelný v prudkých zátačkách, protože i při nejmenší chybě se vám vůz dostane do smyku. Přitom Horizon, jak jsem už napsal, je velmi dobrý v zátačkách. A teď. Počítač řídí Porsche a já ten druhý vůz. I při



Právě jsem vybral ošklivě vyhlížející zátačku. Těch je v této hře až moc.



Krajina věčného ledu... Závod se právě rozjel.

nejlepší snaze se mi nikdy nepodařilo stejnou rychlosť projet zatáčkou tak dobře jako jemu. A to není všechno. Rozdíl v rychlosti. Já mám rychlejší vůz než počítač, ale nikdy se mi ho nepodaří nějak značně po rovině dotáhnout. Zato naopak... To byste se divili jak to kolem frčí - hlavně když jsme kousek před cílem.

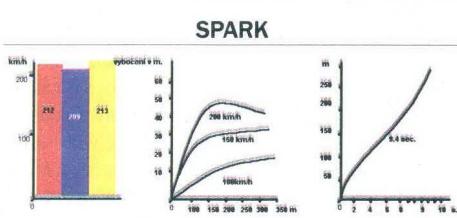
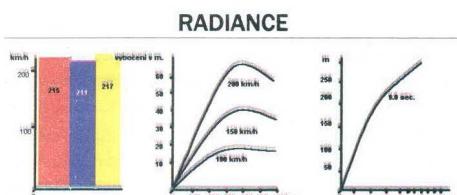
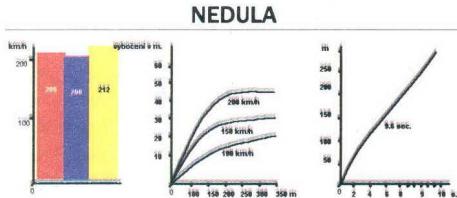
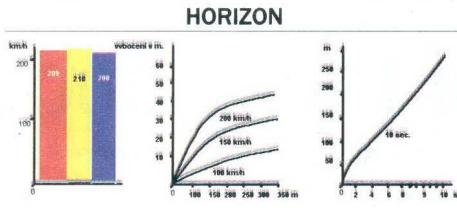
**Grafika.** Co naplat. Grafický akcelerátor se zapotil a to pořádně, protože grafika, jak vidíte, je perfektní. Oproti předešlé části se o něco zlepšila. Budete jezdit mezi kaňony, kamenitými vrchy, po písečných dunách, přes lesy, sněžné závěje, města... Prostě ukázkou perfektního grafického zpracování bude k vidění nespočet. Přičemž ve VGA (8 MB RAM) je hra rychlá a dynamická i na méně 486. Nemluvě o tom, že i v tomto nižším rozlišení se dá na grafiku koukat bez znechucení. SVGA už byla horší - dost se cukala. Ale i přes tento nedostatek jsem toto rozlišení pákrat využíval, protože není nic hezčího než detailní SVGA (16 MB RAM) a S2 ji má hodně detailní (to samozřejmě můžete vidět na obrázcích).

Animacně je tato hra-zpracovaná také jedinečně. Pohled na zpravidla vrtulník, který z malé výšky natáčí vedoucí vůz nebo expres jedoucí přes zasněženou krajinu, to všechno je udělané s takovou důkladnou precizností, že si co chvíli myslíte, že sedíte ve skutečném voze. Dále máte k dispozici nastavitelné pohledy. Jsou čtyři. Všechny zabírají pouze pohled před vozem.

**Zvuky a hudba.** Zvukové zastoupení je trochu chudobnější, ale kvalitní. Skřípot brzd, pískot pneumatik, řev motorů, to všechno zapadá do světa vrčících miláčků na jedničku. No problemo.

Hudba je zpracovaná výborně. I přes že to jsou kratší songy a záležitosti pro „diskofily“. Ve svém voze máte autorádio a tak vám stačí jenom naladit tu správnou stanici, která vám půjde nejlépe k plati. K dispozici máte na cd devět stop - devět písniček. Při jízdě si můžete pustit i vlastní cd, ale nezapomeňte ho při dotažování dalšího okruhu vyměnit. Mohlo by to způsobit crash a škoda rozebraného šampionátu.

**Poslední slovo.** S2 sice okopírovala od S1 hodně, ale zůstává faktem, že celkově se jedná o projekt, který stojí na vlastních nohách, nikoliv na nohách staršího brásky. Provořadým ekvivalentem této hry je kvalita, to se nedá upřít. Dobrá grafika, skvělé animace, výborná hudba, slušné efekty, vysoká obtížnost, která to trochu kazí (ani ne-Léč), to všechno mluví samo za sebe. A pokud nejste dostatečně dobrým sebevrahem na řízení téhoto vozů (vidí Pepík...) a nedostanete se přes počítač, tak vězte, že tato hra bude stoprocentní po síti nebo kabelu. Zkrátka - řidiči všech krajin a národností, zlomte si vaz.... -Vlapon



A jsme opět ve městě. Jasná obloha, široké silnice - to může být jenom Kalifornie.



**Nemáte hotovost?**  
**Nevadi.**

*Nabízíme též prodej na splátky a to vše za výhodných podmínek.*

*PC sestavy,  
PC komponenty,  
herní konzole  
(Playstation, 3DO,  
Jaguár, atd.)  
včetně software.*

*Nová prodejna:  
velký sortiment  
adresa:*

**Truhlářská 18  
Praha 1  
02/786 71 05**





No moc se nám nevytahuj, stejně skončíš na zemi v kalužích krve.

**minimum:** PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Win 95, Sound Blaster

**doporučeno:** PC 486, 8 MB RAM, quad speed CD-ROM, Sound Blaster 16

**testováno:** PC Pentium, 8 MB RAM, triple speed CD, Sound Blaster 32

**typ, žánr:** akční - strategie, sci-fi

**firma:** Electronic Arts



Před každou misí vás čeká krátký briefing.

# Space Hulk II

## Vengeance of the Blood Angels

Vzpomeňte si na hru, která měla **takovou atmosféru**, že jste se nemohli od monitoru **odlepit za žádnou cenu**.

**J**á, Claudio. Konečně přišel můj velký den. Já, Claudio, jsem byl zařazen do bojové jednotky, abych doplnil stavby a již ztěra vyrážím do skutečné akce. Už žádné cvičné terče, ale živý a krvězíznivý nepřítel. Ostatní členové týmu mnou jako naprostým nováčkem silně opovrhují. Ale já jím ukážu, co ve mě je. Už se nemůžu dočkat, až budou genestealerové po desítkách padat pod mou palbou. Splnil se mi můj sen.

Legendární Space Hulk. Před třemi lety se na pultech objevila strategicko-akční hra *Space Hulk* inspirovaná taktickou stolní hrou. Zpočátku to vypadalo jako rozpačitá střílečka, ovšem po chvíli se ze *Space Hulku* vylíhlo unikátní skloubení strategie a akce v té nejújasnější atmosféře. Kdo *Space Hulk* nikdy nehrál, nemá zdání o co přišel. Ještě před nedávnem se k němu spousta hráčů včetně mě vrácela, aby si osvěžila fantastické zážitky. Současná doba však přináší zlom, kdy starý *Space Hulk* je sřídan svým druhým dílem, který nemá do geniality svého předchůdce daleko.

Přestávám rozumět sám sobě. Ještě před několika dny jsem byl plný euforie z blížícího se dobrodružství a dnes jsem úplně na dně. Pochopil jsem, že být členem jednotky *Space Marines* neznamená jen slávu a bezstarostné ničení nepřátele. Především je to neustálý boj o holý život a neutichající strach ze všeho, co vidíte či slyšíte. Smrt je všude. Z pětičlenného týmu jsme zbyli už jen dva. Nejvíce mě děsí příští mise, která má být zatím tou nejčernější.

Když se skloubí akce a strategie... Pro ty, co *Space Hulk* nikdy nehráli je nutné připomenout, v čem jeho výjimečnost spočívá. V původní stolní verzi ovládáte skupinu terminátorů na různých vesmírných stanicích či lodích

MAREK RŮŽIČKA

a snažíte se splnit zadané úkoly jako např. proniknout do jisté oblasti, zničit všechny nepřátele, najít ztracené předměty atd. Ve vašem počínání vám brání všechno možné neštůtrý ve velké početní převaze, a proto je nutné vás tým koordinovat tak, aby se jednotliví vojáci navzájem kryli. Stolní hra se odehrává na kola, takže tam máte dost času na rozmyšlenou.

Přiblížně o to samá jde i v počítačové verzi *Space Hulk*, s tím rozdílem, že se skoro všechno odehrává v reálném čase. Během hry si můžete dělat pauzy, při kterých si promýšlite pokyny pro ostatní terminátory. Pokud jste již rozhodnuti, jak dál pokračovat, tak v šikovném editoru doslova naprogramujete jednotlivé terminátory. Můžete určit, kam mají jít, jestli mají něco sebrat nebo jestli mají hlídkovat u některé z chodeb apod. Na tomto naprogramování závisí úspěch celé mise. Stačí obvykle jediná chyba, po které zemře jeden z terminátorů a rázem se objeví skulina, umožňující přístup dalším a dalším nepřátelem. To většinou znamená jistou smrt.

Ve stolní verzi jste při souboji házeli kostkami. Nechat počítač náhodně rozhodovat souboje by bylo více méně nudné, a tak přichází na řadu nefalšovaná akce. Po naprogramování terminátorů se ocitnete v DOOMovském prostředí v kůži jednoho z nich a místo házení kostek si procvičíte hbitost prstů. Nečekejte však přímou obdobu *DOOMa*. Kdyby to tak bylo, celá strategická část hry by byla k ničemu, protože byste všechno postříleli bez po-

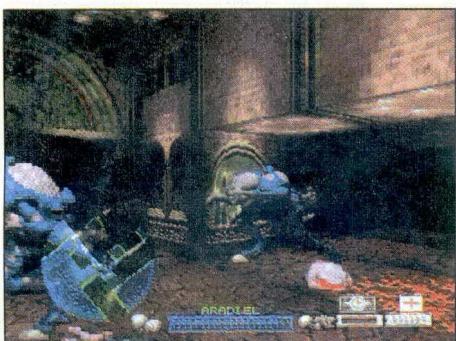
moci ostatních. Terminátor v brnění je naštěstí značně neohrabaný, zejména v porovnání s vašimi nejčastějšími nepřáťeli genestealery, kteří jsou rychlí jak lasičky. Je nesmyslné, abyste se stačili otáčet při útoku více protivníků najednou, aniž byste se nedostali do přímého střetu. A přímý střet s genestealerem, to už začíná být vyrovnanější souboj než na dálku. Z toho vyplývá, že se bez spolubojníků neobejdete.

Snad si již začínáme zvykat. Už mi přestává vadit představa smrti, čítající na každém kroku. Nyní nemám takový strach o sebe, ale mnohem více se obávám o nováčky, které jsem došel na starosti. Z našeho starého týmu jsem zbyl jediný, a tak mě povýšily na velitele jednotky. Už to není jen „jdi tam“ nebo „hlídej tuhle chodbu“. Celý úspěch akce závisí na mých pokynech, které musí být správné. A pokud ne, životy padlých bojovníků budou zapsány na mému účtu a s tím se člověk těžko vyrovná. Dnes se mi to stalo poprvé. Po několika úspěšných akcích, jsem přeci jenom přecenil síly mých vojáků a dva to zaplatili životem. Cítím se miserně.

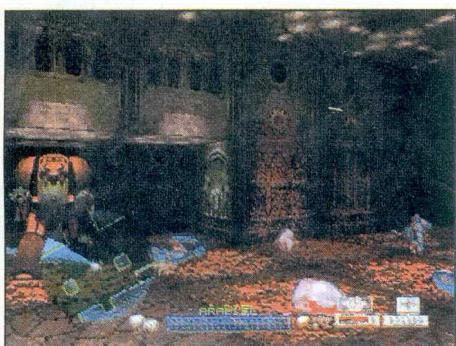
Atmosféra, jakou jste ještě nezažili. Hlavní kouzlo *Space Hulku* však nespočívá ani ve strategické, ani v akční části, nýbrž v atmosféře. Kdo jednou vstoupí do temných bludišť *Space Hulku*, nevrátí se dokud nedohraje Campaign včetně tréninkových i bonusových misí. Všechno čeho si na hře všimnete, se jakoby snaží vynést atmosféru ještě o kousek výš.

Když programujete terminátory, jste časově omezeni, takže vám nezbývá než se rozhodovat pekelně rychle. Po tom, co se sebe vypotíte plán mise, jste ihned vrhnuti do boje, kde si neodpočínete ani na vteřinku. Nepřátele se lhnu takovou rychlosí, že se musíte neustále otáčet a sestrelcovat je. Aby to nebylo tak jednoduché, každou chvíliku se vám zasekné zbraň, a pak se nepřítel dostane přímo k vám. Nastává souboj zblízka, který je dramatic-

## BOJ V CHRÁMU



Takhle vypadá závěrečný chrám před tím, než začnete střílet.



A takhle po tom.



Tuhým oršíkem je tento protivník. Metá po vás ohně a ještě k tomu vydává nesnesitelný zvuk, znemožňující ovládání terminátorů.

## HLEDEJ: SPACE HULK, 1993, EX22 - 92%

Space Hulk je jedinou hrou, se kterou lze druhý díl srovnávat. Těžko lze rozhodnout, který ze Space Hulků je lepší, protože oba patří mezi velmi zajímavé a chytavé hry. U mě osobně vítězí ovlásek Space Hulk I, právě proto, že byl první.

minutách. Ani si nestačili pořádně vystřelit a už byly rozsápaní po okolních zdech. Já a Sammael, kterého vedu od počátku, jsme se prošířili až na dosah k teleportační místnosti. Vstoupil jsem jako první a kryl Sammaelovi záda. Bohužel, moje zbraň se zasekla a než jsem ji opravil, ze Sammaela zbyla jen bromada chvějící se masa. Místo toho, abych pocítil výčitky a vinu, jsem chladnokrevně oznamil, že mise byla splněna. Těžko budu ještě někdy velet tak ostrílenému bojovníkovi.

Zitra opět nová mise, noví nezkušení vojáci, noví nepřátelé. Když si nyní prohlížím dokumentaci, mám velmi špatný pocit. Bylo by to těžké i se skupinou perfektně vycvičených terminátorů, ale s nováčky? Snad budu mít větší štěstí než naposled.

ký už jen proto, že genestealer má vysokou šanci vás rozsápat. Souboj je okořeněn možností obou protivníků vykrývat výpady, a tak se někdy změní v několik nekonečných sekund, kdy nebude schopný genestealer zlikvidovat, přičemž vám bude krev tuhnout v žilách.

Že je všechno umocňováno výbornou grafickou stránkou hry vám je jasné, jakmile si prohlédnete několik obrázků okolo. Scény, při kterých genestealer probíhá horící chodbou až k vám, a pak je v detailním souboji poslán k zemi elektrickým šokem jsou naprostou fantazií.

Ovšem veškerá ta grafika, střílení a taktizování nejsou ničím proti zvukové kulise. Temné tóny v pozadí jsou sice standardní, ale výkřiky terminátorů, to už je sedmé nebe. Kromě informativních hlášení typu „zasekla se mi zbraň“ nebo „pozor za tebou“ jsou to většinou výkřiky bojového šílenství, smích nad rozcupovaným genestealerem, kletby nad ztracenými terminátoři a mnoho dalších sugestivních poznámk.

A to stále není všechno. Jestli jste viděli film Aliens (divil bych se, kdyby ne), určitě si pamatuji na detektor pohybu, který pípal stále intenzivněji, když se větřelci blížili. Totožné zařízení máte k dispozici i ve Space Hulkovi. Musím vás upozornit, že je to trochu o nervy, když někdy v jednu v noci, hrajete Space Hulk, už už dobíháte do cílové místnosti a najednou se začne ozývat čím dál tím rychlejší pípání. Než se stačíte otočit, genestealer se již rápe po vašich vnitřnostech, a pak už jen strnule doufáte, že se vám podaří jeho útok vykryt. Pokud ne, výhled terminátorů doslova zhasne a pomalu ustane tlukot jeho srdeč. Vaše srdce si najde zpětnou cestu z kalhot do hrudníku a vy, s rizikem, že se z toho brzy zblázníte, opakujete misi.

Space Hulk se dá jen těžce vylíčit, to se musí zažít.

Nepřipadám si jako člověk, ale jako stroj. Poslední mise se stala naprostým peklem. Tři nováčkové padli hned v prvních

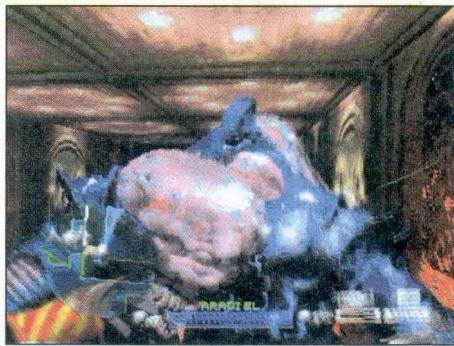
## KRÁTKÝ ŽIVOT GENESTEALERA



Doufám, že ho odstřelím dřív, než ke mně doběhne.



Zasekla se mi zbraň, snad se mi ho podaří rozsápat z blízka.



Podařilo se.

## MOTOROVÁ PILA



Jako zbraň pro boj z blízka jsem si ihned zamiloval motorovou pilu.



V tomto případě dobře posloužila.

★★★★★ 92

# Jagged Alliance II

## Deadly Games



Tady to bude hořet!

## HLEDEJ DEADLY GAMES - JAGGED ALIANCE

(Ex. 45, 85%). Grafické zpracování „dvojky“ nedosáhlo žádých viditelných změn a i příběh mohl být lépe propracován. Naštěstí autori zařadili hru po síti a umožnili editaci misí. Přes drobné nedostatky si pokračování zachovalo velmi vysokou úroveň - co se týče hratelnosti a to je přece pro nás, „konzumenty herního trhu“, to nejdůležitější.

**minimum:** PC 386/25, 4 MB RAM, 20 MB HD, double speed CD-ROM

**testováno:** PC Pentium/133, 64 MB RAM, six speed CD-ROM, VGA

**počet hráčů:** 1 - 4

**typ, žánr:** strategie, profesionální zabijáci

**firma:** Sir-tech

# Alliance II



Kliknutím na MAP je možné vidět úplně všechno.

**M**áme před sebou pokračování známé hry Jagged Alliance, která nese název Deadly games. Už nejsme nýmardi, kteří bojují o malý ostrůvek uprostřed moře, ale nájemní profesionálové, schopní nasazení do jakkoli nebezpečných akcí. Stačí pouze vědět typ své zvukové karty a rozmyslit si, kolik chcete hré věnovat místa pevném disku (můžete si vybrat mezi 20 a 50 MB). K dobrému hraní vám stačí bohaté procesor 386 a VGA karta, protože se jedná o přesouvané bitmapy, navíc v rozlišení 320x200x256.

Ke vzhledu mohu říci pouze to, že zůstal nezměněn. Přibylo několik zabijáků, přibylo několik zbraní. Místo boje o ostrov nám jeden chlápek zadá kšeft klasického typu - osvobodit rukojmí, zastřelit rukojmí, vyhodit něco někam, předat někomu něco atd., následuje zkasárování sumičky a vše začíná znova. Jako v prvním díle najmáte členy své party (pokud na to máte money), pak je propouštěte, lécíte je, prostě jednička hadr. Co se týče děje, ten lze dosledovat pouze ze stupňující se obtížnosti a zvýšujících se obnosů za úspěšně splněné úkoly. Na druhou stranu je nutno pozna-

menat, že pokud někoho v jedné misi máte objevit, pak ho v druhé musíte unést a ve třetí odvět do bezpečí. Základní dějová linie, jaká byla v prvním díle, zde chybí.

Plus je možnost zvolit si při startu hry parametry protivníků, peníze a řadu dalších užitečných parametrů. Nákup materiálu se děje za pomocí člověčka, který čirou náhodou bydlí vedle vojenské základny, kde se podle jeho mínění zbytečně válí mnoho užitečného materiálu a který vám samozřejmě ochotně čas od času něco zbroje prodá. V akční části hry jsem nepostréhl žádné hmatatelné rozdíly oproti prvnímu dílu, snad se zvýšil počet komentářů stylu „ted jsem mu to ukázal“, „charašo, očeň charašo“ - známý Ivan z prvního dílu, „to bylo o fous“ - pokud někomu prořečla kulka kolem ucha nebo „jsem dobré, ale sem se asi nestřeším“ - pokud jsem někomu vybral těžký úhel střelby. Inteligence soupeřů se také mírně zvětšila, ale ne natolik, aby z toho jeden skákal do stropu (občas chodí pořád dokolečka). Časový limit jednotlivých misí je zájímavé zpestření, ale občas je dost těžké se do něj vejít. Co se autorem povídlo a posunuje tuto hru z pozice pouhého datadisku na důstojné pokračování Jagged Alliance I, je a) editor misí a b) možnost hry až čtyřech hráčů po síti, kde si můžete jako obvykle zvolit, jestli chcete hrát spolu nebo proti sobě. Ostatně hra po síti je dnes nezbytnou součástí každého slušnéjšího produktu a naopak.

**Závěrečné slovo.** Soupeři jsou trošku chytréjší, misí je mnohem více typů a jsou propracovanější. Grafika a zvuk při starém. Ale atmosféra je dobrá, ne-li lepší, než v první díle a je možnost hry po síti a vytvoření vlastních misí. Nejméně o polovinu lepší, než první díl. STOP. Prostě CI5 hadr. STOP. -WotaN

★★★★ 76



**Bíta u Gettysburgu.** Útok konfederáčních jednotek na kopce Cemetery Hill. Zdá se, že jsou v převaze, ale finta je v tom, že nevidí ty vzdálenější nepřátelské jednotky. Tato funkce se nazývá „Fog of War“ a jde samozřejmě vypnout.

**Editor jednotek.** Při tvorění uniformy máte na výběr takové spousty šatů, kabátů, klobouků a bot, že jsem vytvořil TOHLE...



**O**čem to tedy je? Tuto otázkou si položili jen ti trochu... pomalejší z vás, protože všem ostatním je jasné, že je to strategie v níž se vyskytují pušky. Hra nás provede Americkou občanskou válkou, Prusko-Francouzskou, Ruskou-Japonskou, Prusko-Rakouskou, Anglickou dobyvačnou (v Africe a Indii) a vlastně i spoustou dalších, které si můžete sami vytvořit v editoru, ale o tom až za chvíli. Systém. Vzhledem k tomu, že jednotky na mapě se pohybují po šestitříhelnících (úlech), je to tzv. „úly“, „Úly“ jste mohli spatřit v všech „Generálech“ (hry *Fantasy General*, *Panzer General*, *Alied General*) a stejně jako v nich jste si je mohli vypnout, aby neclonily. Ono to bude asi tím, že všechny tyto hry mají společné výrobce, SSI a Mindscape, kteří se v tomto typu

# Rifles

**minimum:** PC 486/25, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, double speed CD-ROM

**testováno:** PC 586/100, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA, SoundBlaster

**typ, žánr:** strategie, historická

**firma:** SSI / Mindscape

strategií celkem vyzývají. *Age of Rifles* nemá jen stejně výrobce a „úly“, ale i kvalita a celkový systém je podobný, ba přímo velmi podobný. (Zajímalo by mě zda ještě někdo vymyslí něco nového, nebo jestli jsem od souzen strávit zbytek mého „strategického“ života mezi pravidelnými šestiúhelníky. Uvidíme.)

Bitva. Každá bitva je omezena počtem tahů, po nichž se boj ukončí a vyhláší se vítěz. Účelem v každé bitvě je získat, bud dobrý nebo udržet, co nejvíce praporků, představujících strategická místa. Při ukončení každého tahu se objeví malá tabulka, která vás informuje o počáci, o tom kdo a jak vyhrává a počtu tahů, které zbyvají do konce. Často se mi stávalo, že to počítá „přetáhl“ a končilo se třeba o dva tahy později. K tomu, abyste vyhráli, vám slouží jednotky. Pěchota je nejbežnější a nejzákladnější skupina, se kterou budete bojovat, nemá sice tak dtrívou palebnou sílu jako děla a bitevní lodě, a tak velkou sílu boju muže proti muži jako jízda, ale obojí zvládá průměrně, což se o dělech tvrdit nedá. Děla jsou sice velmi účinná na střelecký boj, ale nájezd i slabé jednotky je rozdrtí. Pokud se zapřáhnují za koně jsou, ta lehčí, rychlejší než pěchota, ale pokud se pohybují bez koní, jsou tak pomalá, že se v těžkých terénech nezvládnou pohnout ani o políčko. Jízda je silná hlavně v nájezdech a ve střelbě stejně silná jako pěchota. Ovšem hlavní výhodou jízdy je její rychlosť. S loděmi se nebudete setkávat tak často, ale když už, tak to stojí za to. Jsou celkem rychlé, ovšem pouze po vodě (na souši jsem je nezkoušel), a mají velkou palebnou sílu. Každá jedno-

Krátce po konci Napoleonských válek se na bitevní pole dostaly nové zbraně...

ka má tři aktuální vlastnosti, které závisí na formaci jakou jednotka utváří, jsou to: palebná síla, síla pro boj muže proti muži a rychlosť. Formaci mohou měnit pouze jízda a pěchota, lodě a děla zachovávají stejnou. Pokud jsou vaše jednotky vystaveny silným útokům vícekrát za kolo často zpanikaří a vydají se „uklidnit“ do tábora, které ovšem nejsou strategická místa, a proto nemá cenu na ně útočit. Hra končí buď automaticky v předem daném tahu, nebo vyvrážděním všech nepřátelských jednotek, to se mi však ještě nepodařilo.

**Editor.** Velkou výhodou je možnost vytvořit si jakékoli bitvy od „postnapoleonských“ válek do konce 19. století. Hra totiž obsahuje editor, v němž můžete vytvářet prostředí bitvy, rozestavovat armády a strategická místa a můžete si dokonce vytvářet vlastní jednotky. Všecky tyto práce jsou velmi únavné a náročné, ale zahrát si s vlastní armádou, to potěší.

**Poslední slovo.** Grafika je slušná a detailní, taková jaká má být grafika u správné strategie. Celou hru provází výborná hudba, hraná přímo z CD, systém okoupaný od „Generálů“ je nezkažený a to znamená zábavu na spoustu dní. Radost ze hry mi kazila pouze skutečnost, že hra často padá, ale doufám, že to je chyba jen mého počítáče, protože taková firma jako Mindscape si přece nemůže dovolit vytvořit špatný program. -Mrkvoslav Pytlík

★★★★ 87

## PUŠKY A MUŠKETY

Příznivci Napoleonských válek budou bohužel zklamáni, jelikož v *Age of Rifles* se bitvy z této války nevyskytují. To je způsobeno tím, že v průběhu Napoleonských válek se ještě používaly muškety a tato hra se jmenuje „Věk pušek“. (Poznámka pro laiky: „Rozdíl mezi puškou a mušketou je ten, že mušketa se musela ládat s trávníkem a nabíjet kulemi, což bylo časově velmi náročné, kdežto pušky se nabíjejí nábojnicemi, a jak vypadá nábojnice, to snad popisovat nemusím.)

Kolem oprýskaného Mi-24 neškodně prosvištěla raketa a pokračovala v letu směrem za horizont. „Cměpka, dy-pakuj!“ zašklebil se posupně Ivan Kravčuk a Alexander Nefachčenko zachytily malý bod na displeji do čtverečku... dosvidanja...

**N**a recenzi AH-64 Longbow vzpomínám s nádechem melancholie (a vy jistě se slzou v oku), neboť to byl můj první Excaliburáký počin, nepočítám-li hacking, samozřejmě. Možná si taky vzpomenete, že tehdy jsem Apache ohodnotil více než kladně. No, máme tady další výtvar DI, další recenzi, další hodnocení... Tak jak to dopadne? Kdybych vám to hned na začátku prozradil, proč bych se asi namáhal s psaním téhle recenze?

No, Longbow měl pěknou grafiku, že? Ale jistě! S potěšením ovšem na vědomost dávám, že Hind je na tom ještě líp. Váš stroj je vyveden do dokonalosti, jelikož vypadá, jak doopravdy vypadá (můžete mi věřit, sám jsem v něm letěl). S ostatní bojovou technikou je to o něco horší, nicméně při tom množství spolubojovníků a nepřátel na jednom místě je to víc než pochopitelné. Grafika povrchu je stejně miserána jako v Longbowovi, tedy stejná zelená nebo hnědá placka a ohoblované mnohosteny, z nichž sem tam trčí nějaká ta celozelená zelen. Stromů o něco přibylo, ale že by se za nějaké lesíky dalo schovávat, jak jsem se dočetl v jednom nejmenovaném magacínu, na nevím nevím. (Ona ta recenze byla sice setsakra aktuální, jenom ale, no, dejme tomu velmi „volnomyšlenkářská“). Výbuchy už jsem taky viděl lepší, zničený objekt prostě exploduje a pak po něm zbude vyplálený flek, takže nějaká ta tráška se nekonají, o nějakém tom vraku ani nemluvě. Na druhou stranu je minimální konfigurace o něco stravitelnější než například u simulátorů od Jane's. Co však dodává Hind nový rozdíl, je přítomnost pěchoty. Už jste někdy stříleli těžkým kulometem do vojáčka, he he? Kromě vozidel, budov, lodí a letadel ve výčtu vašich nepřátel figurují guerilly, kulometčíci a sem tam i lidičkové na letištích - všichni taktéž poněkud hrantí, ale zdálky výborně vypadají. Ted příde to nejlepší (nebo nejhorší, jak pro koho), tedy ovládání. Tradičně jsou na výběr tři, od arkádního po realistické. Navolte-li realistické, doporučuji zakoupit Thrustmastera, pedály a další dvě ruce, neboť teprve nyní se stává Hind Hindem. Tuto extrémní verzi doporučuji i otrým simulátorom pilně trénovat, neboť jen odstartovat je s tímto nastavením uměním. Je vidět, že si DI s kontrolou vaši hromady nejtěži výhráli a žádná firma nic nezakází, když si ke spolupráci přízeň odborného poradce. Vida, ani to nebolelo a můžeme si jít rejpat dále.

A Longbow měl taky měl vymakaný audio... Jsme tam kde jsme byli. Místo lva manhattanských salónů, který seděl před vámí v Apachovi máte za partnera chasníka z Po-

#### MI-24 NATO ID.: HIND

Po válce ve Vietnamu, ve které byl vrtulník použit poprvé jako podpůrný, transportní a likvidační prostředek (shodou okolností se nejlépe osvědčil AH-64 B) se sovětská strana snažila najít odpověď. Vyzbrojila tedy starčíký Mi-8 a započala testy, paralelně ovšem zadala svým nejosvědčenějším konstruktérům úkol vytvořit všeúčelový, rychlý a odolný stroj, samozřejmě schopný nést těžkou výzbroj. Vznikla tak bojová helikoptéra s typickým ruským rukopisem: rychlá, silně pancéřovaná, výborně vyzbrojená, silně neekonomická a svým elektronickým systémem zaostávající za létařicím počítacem z tovární Lightningu. Od sedmdesátých let až do dnešních dnů tvoří jádro vrtulníkových letek východního bloku, ale v některých oborech nahradila svého předchůdce, tedy Mi-8 a v civilní verzi pracuje v těžařských, lesnických a stavebních společnostech, i když čím dálé na západ, tím méně Mi-24. Myslím, že se simulace od DI silně podobá mé zkušenosti, to už posudte sami.

Apropos - v kuloárech se proslychá o snahách DI získat o Hindovi technické informace. U Rusů neuspěli - prý přísně tajné, a tak si vymhátili nějakou tu okolní členskou zemičku bývalé Varšavské smlouvy. Co myslíte... že by... Čechy? Správně. Ale to jen tak na okraj.

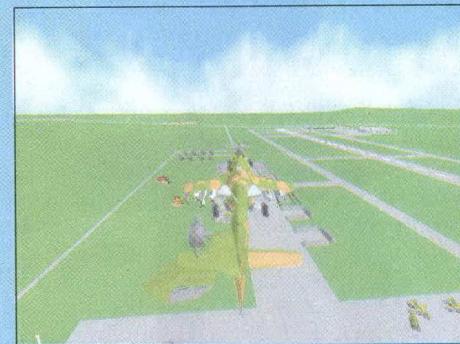
těmkinový vesnice, který mluví anglicky s přízvukem, že by se s ním daly mlátit mouchy. Ěterem poletují zprávy s obdobným akcentem a ze všeho nejlepší je varovný systém Nataša: „Warfing, IFE systém fajlurje!“ Explosy, detonace a skřeky všeho druhu jsou taky standardně kvalitní, nic proti. V jednotlivých menu zní výborná hudba, která se pochopitelně liší dle dané situace. A všechno to řídí:

Engin. Prý si ho DI pochvaluji? A co mísí? Pravda pravda. Apachovský engin se více méně nezměnil, neboť, jak se Owen O'Brian z DI zmínil, chtěli vylepšovat jenom grafiku a strukturu misí. Všechno se tradičně nastavuje v preferenčích, v briefingovém okně si můžete nastavit vlastní waypointy, vyzbrojit svoji mašinku tou nejsmršťovější kombinací raketometů, raket, kulometů a bomb. Autoři se poučili (asi z mé recenze) a Hind konečně vybavili přehršlou animací. Jsou, jednoduše řečeno, dobré. Něco jako Shellshock se nekoná, takže prostě dobré. Kromě toho jsou samozřejmě ve hře klasické psané briefingy. Z nich jsem ale nebyl zrovna nadšený. V zemích bývalého SSSR, kde jste potřebovali buďmažku i na určení... se určitě nevyškytují briefingy typu: „Ty srabácký povstalci si dovolili zátočit na naši chrabré vojska...“. Mise v Hindu jsou nejlepší, jaké jste po tematické stránce hráli, ale tak nějak vás vůbec nevtahují. Takže plníte úkoly, které zahrnují dopravu nebo naopak vyzdvívání speciálních jednotek (SMĚŘT), kryjete útok vlastních vojsk, a přitom je vám srdečně jedno, jak to dopadne, hlavně abyste si zastříleli a splnili misi. Na druhou stranu za vynikající aspekt považuji to, že nejste středem vesmíru (konfliktu). Občas se tak stane, že než doletíte na místo určené, misi za vás splní jiná letka nebo pozemní vojska. Většina misí je samozřejmě konstruována tak, aby se v nich co nejefektivněji odrazila přítomnost pěších jednotek. Jinak k dispozici je samozřejmě trénink, samostatné mise nebo kampaně. Kampaně se odehrávají v Kazachstánu, Koreji nebo Afghánistánu. Nevím, jestli do nějaké míry se podobají tamním skutečným končinám, ale do „Falconovské“ fotorealistické krajiny to má asi tak daleko jako lodka z kůry k ponorce. Takže si to shrnem.

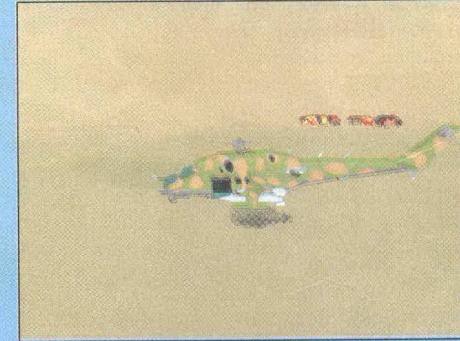
Poslední slovo. Tak, kolikpak tomu dáme? Digital Integration má podle mě jednu sympatickou vlastnost: na rozdíl třeba od Sierry vytvoří jednu hru za uherský rok, ale stojí to za to. Přes všechny záporá Hind přebírá čezlo po svém kápitálistickém bráchovi a stává se tak nejsimulátorovějším simulátorem, jaký jsem kdy hrál. Mezi dnešními vrtulníkovými simulátory nemá konkurenci a snad jen ATFku, oproti Hindovi nedochází dech. Běžte si to koupit. Obojí. -Rattle



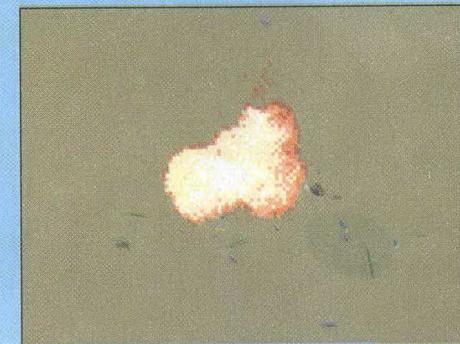
Klasický DI briefing v rudém kabátku.



Akce na rychlovku, naše základna byla napadena povstalci.



Jdu na přistání v terénu, abych vysadil naše speciální komando. Ano, opravdu vyskákají z těch otevřených dveří...



...Nevyskákali.



PAVEL HACKER

★★★★★ 96

**minimum:** PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA

**doporučeno:** PC Pentium/90, 16 MB RAM, quad speed CD-ROM, 64-bit SVGA

**testováno:** PC Pentium/90, 2 MB RAM, six speed CD-ROM, SVGA 2 MB, SVGA akc. 4 MB

**typ, žánr:** simulátor, vrtulník

**firma:** Digital Integration

MAREK RŮŽIČKA

# The Pandora Directive

Povšimněte si alespoň trošku Pandory Directive. Je to možná nejlepší adventure, jakou zatím kdo stvořil.

**V**zpomínáte si ještě na *Under a Killing Moon* od Accessu? Pokud ano, a pokud se vám líbil (divil bych se kdyby ne), tak si přineste láhev šampaňského a v klidu se posadte. Právě v tuto chvíli, kdy už to vypadalo, že sláva starého dobrého *Under a Killing Moon* zanikne pod nátlakem nových, obdobně zpracovaných her jako *Azrael's Tear* a *Normality*, přichází Access s trumfem s velkým T. Šampaňské nechť je otevřeno, protože přichází *Pandora Directive*.

Nastal čas pro adventure nového rážení. *Pandora Directive* je další „domovskou“ adventure. Pro ty, kteří se ještě s podobnou hrou nesetkali připomínám, že se v takovéto hře pohybujete stejně jako v *Doomu*, ale místo střílení sbíráte předměty, komunikujete s lidmi a děláte další činnosti příslušející adventurám. Jak ukázal již *Under a Killing Moon*, tímto skloubením žánrů se dá dosáhnout fantastického výsledku.

*Pandora Directive* je řešen tak, že je rozdělen do dvou různých hracích módů. V jednom se pouze pohybujete a ve druhém se vám aktuální výhledové okno změní v obrazovku, na které můžete pracovat s okolím stejně jako v obyčejných adventurách.

Rozhlédněte se po obrázcích a představte si, jak se to všechno krásně hýbe. Prostě nádhera. *Pandora Directive* co se týče grafického zpracování strká do kapsy nejen po-starší *UaKM*, ale i soudobé *Azrael's Tear* a *Normality*. Samotná hra je prokládána nesčetným množstvím videosekvencí, které se dají opravdu považovat za film. Ne snad kvůli kvalitě digitalizace, ale díky výborným hereckým výkonům, scénáři, střihu a všeho okolo včetně scénické hudby.

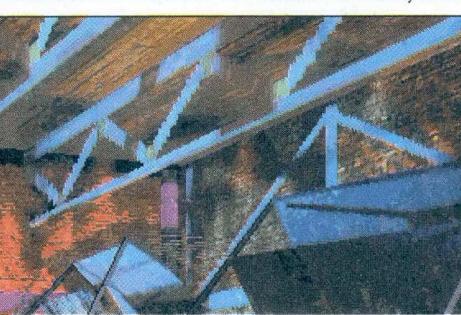


Jedna z poloakčních scén, které musíte během hry absolovovat.

*Pandora Directive* je výjimečný také tím, že přestože je technicky dotažen do naprosté dokonalosti, není postižen chorobami těmto hrám typickým, jakými jsou nezáživnost, stupidita příběhu nebo nelogičnost. Ukazatel těchto faktorů se vychyluje do té nejčervenější zóny znacící maximální propracovanost. Během celé hry jsem nenarazil snad na jeden problém, který by se řešil jinou než logickou cestou. Celou tu dobu jsem byl ponořen do fascinujícího příběhu a od monitoru jsem se nemohl odtrhnout ani na minutku. *Pandora Directive* představuje hrácké šlehnství, z kterého se vylečíte až po shlédnutí závěrečné videosekvence (mimochodem programátoři připravili několik odlišných končů, a tak shlédnete závěr odpovídající vašemu chování během hry).

San Francisco 2043. Tex Murphy prožívá další nudný den. Vysedával ve svém oblíbeném baru a přemítal o drsném životě soukromého detektiva. Byl bez práce, bez peněz, bez cíle. Všechno se ale změnilo, jako když luskne prsty. Texe totiž vyhledal postarší muž, dychtivý setkat se se svým starým přítelem, kterého již léta neviděl. Tex v domnění, že se jedná o nenáročný úkol, směle nabídku přijal, ale ani v nejmenším netušil, jaké změny to přinese do jeho života. Muž, kterého měl vyhledat, totiž nebyl jen tak někdo. Mimo jiné byl i mezi nejhledanějšími osobami jedně vysoce postavené tajné vládní organizace, která je ochotna pro své cíle udělat naprostovo.

Tex se tak po krátkém sledení okolo pana NEZNÁMÉHO dostává na přední příčky seznamu nepohodlných osob té samé organizace. Nastává čas pro boj o holý život. Tex zjistí, že pan neznámý měl v minulosti cosi společného se zkoumáním pozůstatků pádu neznámého těla nalezeného v americké vojenské základny Roswell (viz samostatný blok). Všechno nasvědčuje tomu, že se jedná o UFO a že ona věmocná vládní organizace se stará o ututlávání této události. Vám nezbývá než



**minimum:** PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster

**doporučeno:** PC Pentium, 16 MB RAM, quad speed CD-ROM, Sound Blaster

**testováno:** PC Pentium, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster 32

**typ, žánr:** adventure, sci-fi - horor

**firma:** Access



## ROSWELL

Dne 24. června 1947 způsobil civilní pilot při přeletu po hoři ve státě Washington 9 letících objektů. Měly tvar disku a letely vysokou rychlosťí v určité formaci. Ač to nebylo první známé spatření těchto objektů, bylo to první pozorování, které vzbudilo pozornost sdešovacích prostředků. O několik dní později jeden z rančerů oznámil, že na odlehlejší místě ve státě New Mexico, asi 75 mil severozápadně od roswellské vojenské základny pravděpodobně ztroskotal létající talíř. Dne 7. července 1947 začala tajná operace - záchranné práce, které měly za cíl všecky prozkoumat vrak tohoto objektu. V průběhu prací objevila vojenská rozvědka 4 malé, lidem podobné bytosti, které byly ještě před explozí z objektu katapultovány. Byly na zemi asi dvě míle východně od místa ztroskotání. Všechny 4 byly mrtvě a velmi silně napadeny parazity, kterým byly vystavěny celý týden, než byly nalezeny.

Úryvek z tehdy přísně tajného dokumentu zhotoveného v roce 1952 pro prezidenta Eisenhowera a nedávno publikovaného mimo jiné v knize *UFO: Důkazy od Michaela Hesemannu*.

## TEX MURPHY

Hlavní postava *Pandora Directive*, sympatický Tex Murphy, není na monitorech žádným nováčkem. Velká část hráčů si ho bude určitě pamatovat z přepravného *Under a Killing Moon*, který šokoval nejen svými čtyřmi CDky, ale zejména unikátním vizuálním dojmem. Ovšem Tex Murphy se objevil už před *UaKM*, a to rovnou ve dvou titulech, jmenovitě v *Mean Streets* a *Martian Memorandum*. A poprvéřečeno, co hra s Texem Murphym v hlavní roli, to spousta napětí a výborné zábavy.



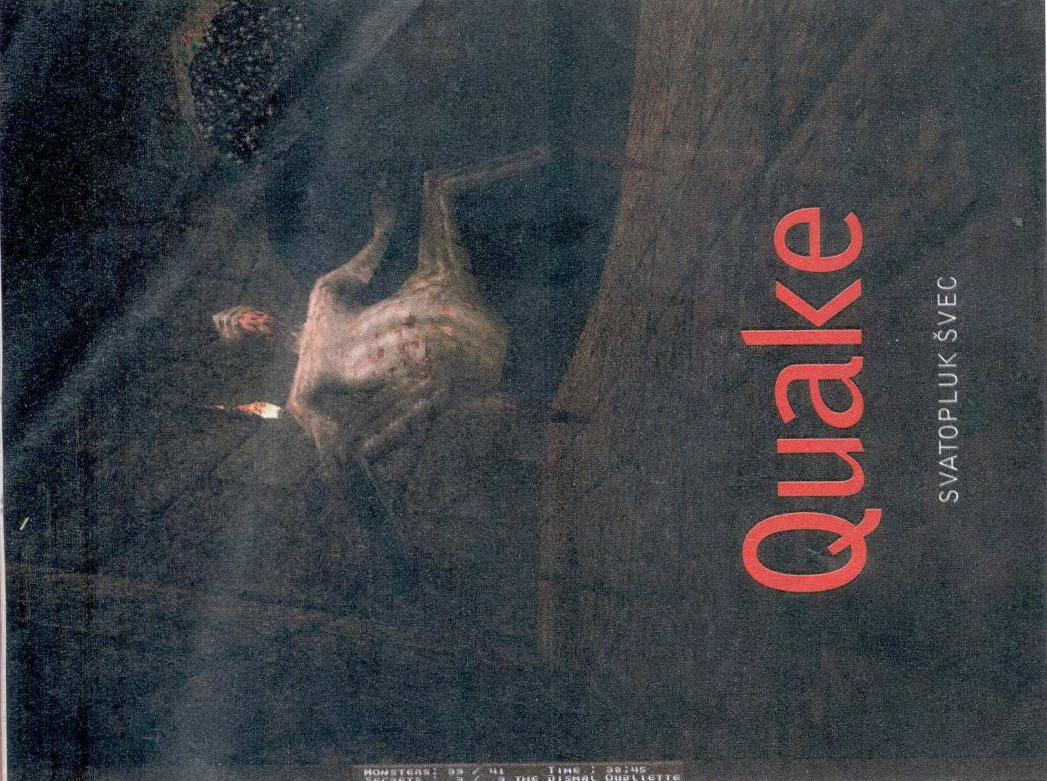
Úlohy Texe Murphya se v *UaKM* a *Pandori Directive* zhodil jeden z hlavních tvůrců celého projektu Chris Jones, který ač herec-amatér odvedl vynikající práci. Mám takový pocit, že se mezi velikány adventure her jakými zajisté jsou Larry, Roger Wilco či Guybrush Treepwood brzy zařadí i Tex Murphy, pokud už tomu tak není.

## HLEDEJ: AZRAEL'S TEAR, 1996

*Azrael's Tear* (Ex. 56 CD) je pravděpodobně největším konkurentem Pandory. *Azrael* překvapuje velkým množstvím řešení různých situací, ale Pandora má zase v rukávu schovaných sedm výrazně odlišných zakončení a natolik poutavý příběh, kterému se málo co vyrovná, a proto vychází z tohoto duelu vítězně.







## Quake - Doom na druhou

Po dvou letech vypouští známá firma *Id Software* do světa dalšího pokračovatele jejich 3D akčních produktů, tentokrát pod názvem *Quake*, což by se dalo přeložit jako chvění nebo třes. Svým způsobem má název pravdu, hlavně co se týče grafického zpracování a nároku na rychlosť procesoru a grafické karty.

**Instalace, technické předpoklady.** Instalace probíhá klasicky jako u doomu, stačí pouze mít na harddisku kolem 50 MB volného místa a po instalaci defragmentovat disk díky tomu, že na něm instalátor udělá menší 15 MB díru. O zvuk se nemusíte starat, stačí mít Sound Blastera nebo Gravise. Pokud vaše grafická karta podporuje standard VESA 2.0. (pokud to karta neumí, pomůže Unive v 5.2), budete mít k dispozici kromě 11 základních módů dalších 13, končících módem 24, stručně 1024x768 pixelů při 256 barvách. Z tohoto módu jsem típal obrázky. Jinak co se týče závislosti rychlosti hry a velikosti okna na procesoru, pokud nevlastníte aspoň Pentium na 100 MHz, raději se do vice než 360x240 ani nepouštějte. Na druhou stranu není od věci si některé interiéry ve zmiňovaném módu 24 prohlédnout, nebudeste litovat.

**Dějová zápletka.** S touto částí hry si dali *Id* jako obvykle velmi záležet (je součástí souboru Manual.txt) a jedná se asi o toto: „Nepřítel, krycí jméno *Quake*, používá naše teleportační brány k tomu, aby vysazoval svoje squadrony smrti do nitra našich základen aby zabijely, kradly... Problém je v tom, že nevíme, odkud pochází, pravděpodobně ne z této planety“. A tak dále. Hlavní hrdina pak při cestě k bráně zaslechně ze základny zvuky boje, zjistí, že ze základny nic po útoku nezbylo, a pak už mu samozřejmě nezbývá nic jiného, než se sám do brány vrhnout a snažit se zdroj ničivé síly najít a zlikvidovat. Poté manuál pokračuje

**minimum:** PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 50 MB HDD

**doporučeno:** Pentium/100, 3D grafická karta

**testováno:** PC 486 DX4/120, 64 MB RAM, six speed CD-ROM, SVGA S3 864 1 MB

**typ, žánr:** akční, sci-fi

**dopor. věk:** 15+

**počet hráčů:** 1-x hráčů

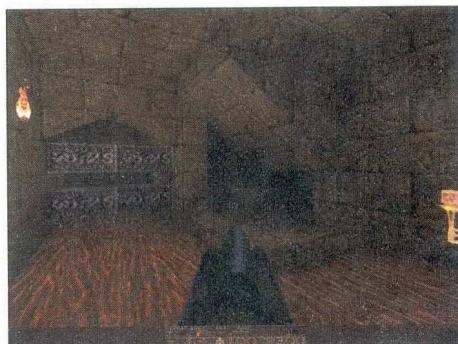
**firma:** *Id Software / GT Interactive*

zod, na konci každé z nich hráč získá jeden ze čtyřech signálů, které mu pak otevřou cestu do poslední jednokapitolevé epizody, za původcem všeho zla. Docela dobrá je provedena volba obtížnosti: hráč jednoduš projde jedním ze tří teleportů podle toho, jestli chce hrát easy, normal nebo hard. Obtížnost se také stupňuje spolu s epizodami, navíc pokud v poslední epizodě šíkovně skočíte dolů, dostanete se na traverze k díře ve zdi, projít kterou vám zaručí tzv. obtížnost nightmare. Málem bych zapomněl na zbraně. Místo pěsti je tu sekera (která vypadá jako zákopnická lopatka), dále pak brokovnice, super brokovnice, samopal - nailgun (na hřebíky?), trojhlavňový rotačně-příruční kanón, dva typy metačů granátů a nakonec „posílač elektrických pozdravů“ (nepoužívat ve vodě), víceméně to samé, co v Doomovi.

**Poslední slovo.** Chtěl jsem vás na *Quaka* namlats a doufám, že se mi to povedlo. K dokreslení celkové atmosféry této špičkové a ponuré hry snad postačí poslední rádžity z manuálu, kde se *Id* vyznávají ze své lásky: „My nejsme satanisti, nám se jen líbí pentagram a číslo 666“.

P.S. John Romero, jeden z hlavních tvůrců *Doomu* a *Quaka* odešel od *Id Software* a založil vlastní firmu pod názvem *Dream Design*. Přejeme hodně štěstí a šestek.

### WotaN



klasicky radami s instalací apod. Id tímto dokonale potvrdilo jedno ze základních pravidel herního průmyslu: čím bombastičejší intro, tím horší hra a opačně.

**Vzhled, hratelnost.** Pokud vlastníte „slnou mašinu“ (P133 a výš, Matrox a výš), bude pro vás *Quake* skvělá hra, kterou budete prožívat celou svou hráčskou duši. Jinak se budete muset spokojit s o trochu lepším *Doomem*. Ve *Quaku* se můžete totiž oproti *Doomu* coukat nahoru a dolů v libovolném úhlu, jednotliví oskliváci jsou provedeni jako 3D modely potažené texturami, takže působí velice věrohodně, neřík-li přirozeně. *Quake* je hlavně hra světel a stínů. Pod svícný je tma, když nad mríží svítí světlo, jsou obrysy této mríži vidět na podlaze, všechno působí velice věrně a vyvolává dojem reality. Jestli mi nevěříte, spusťte rozlišení kolem 640x480, zhasněte a pak si následky neste sami. Jako další nyní *Id* portují *Quaku* na čip firmy *Rendition*, který umí bilineární filtrování (potlačuje vznik velkých obdélníků textury u blízkých předmětů, jak tomu bylo u *Doomu*), takže obraz pak působí jako by byl ve dvojnásobném rozlišení, dále umožňuje perspektivní korekci textur a běží v režimu 24 v 65 000 barvách. Člověka, který se odváží *Quaku* na tomhle hrát, je mi už ted líto, nemluv o tom, že nová verze *Rendition* umí i helmu. Další silnou stránkou hry jsou zvuky. Každý má svých pár kříků a povzdechů, včetně toho smrtelného, výbuchy a vystřely se krásně rozléhají a rezonují vám v uších, prostě další balada. *Quak* neobsahuje žádné chytáky, všechny mísí se dají bez větších potíží projít (pokud nejste hazardéři a nehrájete na hard), žádné velké složitosti v tomto směru nečekáte a možná je to trochu škoda, i když občas se v něm nějaká hezky vymyšlená věc také najde (např. zabití finální příšery v první epizodě). Hra je rozdělena do čtyřech epizod.



**kontraktační a prodejní výstava  
multimédií, vzdělávacích programů  
her, home produktů  
a spotřební elektroniky  
při veletrhu INVEX-COMPUTER**

**23. – 26. 10. 1996**

**Brno-Výstaviště**

**22. 10. 1996**

**Odborný a novinářský den**

odpovědní lístek

Jméno a příjmení: \_\_\_\_\_

Adresa: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Mám zájem o zaslání katalogu doprovodné akce COME IN FUTURE

Čitelně vyplněný odpovědní lístek odfaxujte na číslo 05/41 15 30 57  
nebo zašlete na níže uvedenou adresu

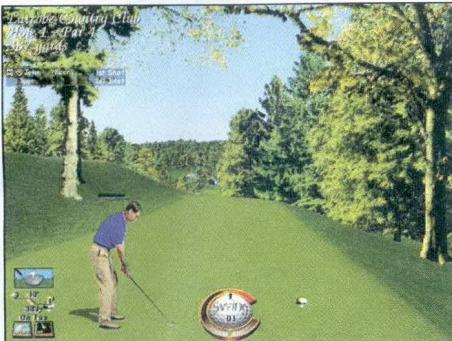


**Brněnské veletrhy  
a výstavy a.s.**

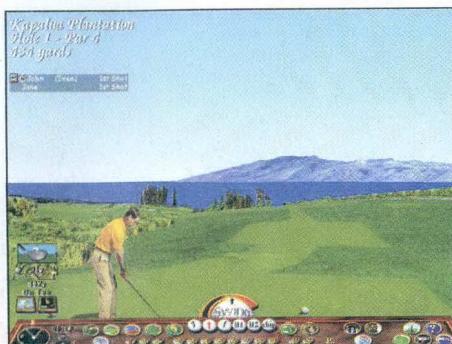
Podrobné informace na adrese:  
BVV, COME IN FUTURE,  
Výstaviště 1, 647 00 Brno,  
Fax: (05) 41 15 30 57  
e-mail: [invex@bvv.cz](mailto:invex@bvv.cz)  
<http://www.bvv.cz/invex>

# Links - Legends in Sports 97

PETR SLOVÁČEK



A to jsme již na hřišti. Příprava na odpal.



Na tom krásném panelu, který vidíte dole, si můžete vybrat téměř vše, co je libo. Tedy pokud to souvisí s golfem.



Z této tabulky se po každém úderu dozvete jak jste byli úspěšní a kde vás míček vlastně skončil.

**minimum:** PC 486 DX2/66, 12 MB RAM, double speed CD-ROM, 50 MB HD

**doporučeno:** Pentium/90, 32 MB RAM, quad speed CD-ROM, 200 MB HD

**testováno:** PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, double speed CD-ROM, Gravis Ultrasound

**typ, žánr:** Sport, golf

**firma:** Eidos Interactive / U.S.Gold

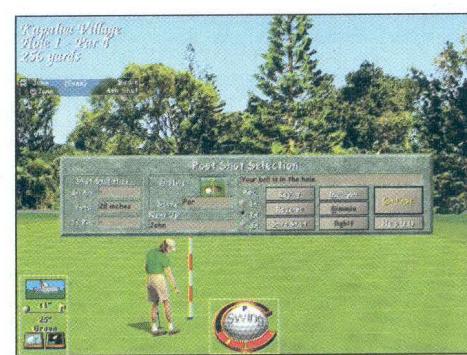


A to už se má oblíbenkyně Jane snaží ze značné vzdálenosti střít do jamky. Minula jen o kousek.

**C**o svět světem stojí, děl se lidé na chudé a bohaté. Chud mají své hry a bohat také. Typickou pouliční hrou chudiny je například v americe basketbal, u nás zase fotbal. Naproti tomu typickou hrou bohatých, a to kdekoliv, je golfový basketbal, proč je tomu tak, je poměrně vysoké zápisné do jakéhokoli golfového klubu. Většinou se pohybuje někde kolem ceny lepšího auta, což je pro většinu z nás tolik peněz, že prostě tento sport raději oželíme. A tak se golf stal výsadou jen těch opravdu movitých, kteří již mají peněz tolik, že nevědí co s nimi. Výsledek je ten, že už asi neexistuje místo s větší koncentrací snobů na čtvereční metr, než je právě golfový klub. I když takový věček jen pro zvané...

Peníze nejsou všechno, jsou skoro všechno. Tak to zkrátka chodí. Něco si dovolit můžeme a něco zas ne. A jenlikož si toho byla firma *Eidos Interactive* vědoma, stvořila pro ty chudší počítačovou simulaci golfu nazvanou *Links*, kde si všichni mohli vyzkoušet, že naučit se tento sport není nic tak lehkého. Ale to již bylo před lety. Od té doby se mnoho změnilo. Počítače mají mnemem větší výkon a dokází zobrazovat mnemem více barev a tak se lidé v této poměrně málo známé firmě rozhodli, že vydají verzi novou, vylepšenou všemi novodobými výmožnostmi. Takže vznikla staronová simulace golfu, nazvaná nyní *Links LS*, neboli *Links - Legends in Sports 97*. Netuším sice proč je použit zrovna tento rok, když máme ještě o jeden méně, ale zřejmě je to myšleno tak, že hardwarových nároků, které tato hra vyžaduje, dosáhne většina z nás až v roce 1997. I když tak žhavé to zase není.

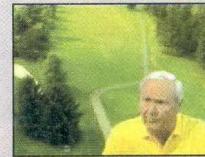
Existují věci, které si na peníze nikdo nekoupí, jenomže jich pořád ubývá. Starší verzi *Links* si ještě moc dobře pamatuji. Zabírala tenkrát na hardisku neuvěřitelných 30 mebibyteů a všechny oslnovala svou perfektní grafikou. Nafilmovaní hráči se rozmachovali v nakreslených krajinách, sem tam doplněných nějakým tím nascanovaným obrázkem domku či vozítka. Doba jde dál a tak se nyní vylepšená verze roztahuje na celých třech CD-čkách. To je dost slušný nářost co do velikosti a tak asi každého napadne, jak asi byla vlastní simulace perfektně vylepšená. Jenže to vypadá na první pohled téměř stejně. A po té, co na monitor vrhnete i druhý (pohled samozřejmě, i když nějaký zapřísahly odpůrce golfu možná...) zjistíte, že vás ten první nešálil. Ono se dá také v simulaci golfu ještě vymyslet, že jo. A tak autoři alespoň obohatili nové *Links* spoustou filmů, které vás provedou okolím jednotlivých hřišť i jamek a poučí vás o historii kdečeho. *Links LS* nabízí několik typů her, s jejichž pravidly, pokud je dobré neznáte, vás autoři dokonale seznámí v poměrně dobré napsaném helpu. Hrát můžete na třech golfových hřištích, které bohužel oproti starší verzi neobsahují skoro žádné vodní překážky, címkou tvůrci připravili o radost moci vstřelit míček do některého z jezírek. Dále umožňují také vytvářet si vlastní hráče, pro něž si lze vybrat vzhled jednoho ze tří mužů, či jedné ženy. Pokud chcete mít svého hráče hodně podobného vaší maličkosti, můžete si ta-



A je to. Konečně v důlku. Padla, deme domu.

## VELIKÝ PALMER VIRTUÁLNÍ

Na třetím CD-čku je několik dalších videosekvencí, které vás dokonale seznámí s jedním z hráčů, takže se dozvíte, kde se narodil, kde bydlel a promluv zde dokonce i jeho bratři. Můžete také Arnolovi Palmerovi, tak se tento hráč totiž jmenuje, položit několik otázek a ve virtuální realitě se projít po jeho oblibeném klubu. A co víc Arnold je tu také jedna z postav řízená počítačem, takže si proti němu můžete dokonce i zahrát, ale větše, že je opravdový profesionál a porazit ho není nic lehkého. Mě se to nikdy NEPODARIL. a asi ani NEPODARÍ.



keit vytvořit vlastní zvukové soubory, kterými budou vaši hráči komentovat své výkony. Zkratka *Links LS* nabízí téměř úplnou volnost v nastavení jednotlivých parametrů.

Pro lidé, kteří prohlašují, že pro ně peníze nic neznamenají, nikdy žádné nemají! Grafika hry je téměř strhující. Téměř hlavně proto, že se v základech hodně podobá starší verzi, takže vás, co si ji ještě pamatuje, zase až tolik neohromí. Lépe řečeno, v základech je úplně stejná, rozdíl je jen v použitém rozlišení. Můžete si vybrat mezi 800x600 nebo 1024x768 a to v sedesáti či třiceti tisíci barev, takže je celkem dobré mít dva mebibity video paměti. Pokud je máte, pak se pohled na golfové hřiště skutečně hodně přiblíží realitě, což můžete posoudit z okolních obrázků. Zvuky se také velmi povedly, dokonce se stalo něco, co jsem vůbec nečekal. Už když jsem si odnášel *Links LS* domů, mimořád jsem si vzpomněl na chabé ozvučení předchozí verze. Občasné zacvrikání nějakého ptactva, působilo spíše rušivě, než by nějakým způsobem doplňovalo atmosféru hry. Napadlo mě, že by vůbec nebylo špatné, kdyby při počtu na hřišti neustále šuměl vítr, tak jak je tomu ve skutečnosti. A k mému překvapení jsem nebyl jediný koho to napadlo. Autoři to nejen zahrnuli do hry, ale navíc ještě přidali různé další zvuky, jako přelétávající vrtulník, projíždějící auto či občasné zahrmení signalizující blížící se bouřku. Výsledek je téměř dokonalý. Jediné co mi kazí radost z tohoto nápadu, je to, že má zvuková karta, tedy Gravis Ultrasound, je zde podporována pouze v mono módu, což značně sníží prostorový dojem ozvučení. No, ono o snížení se ani mluvit nedá, ono to tento dojem prostě úplně zruší.

Poslední slovo. Nevím, jak bych měl *Links LS* vlastně ohodnotit. Vy, co jste se podívali na můj verdikt dříve, než jste dočetli recenzi na toto místo, jste se možná podivili, proč jsem dal nějakému golfu tolik. Ale nemohu si pomoci, *Links LS* je prostě jednoznačně nejlépe zpracovaná simulace tohoto sportu na PC a to ze všech, které se kdy na této platformě objevily. A i když já sám až tolik golfu neholduji, myslím, že pro ty, jenž jsou na tom opačně a nemají peníze na to přihlásit se do některého klubu, či si postavit hřiště vlastní, je to alespoň dokonalá náhrada toho, co jim jejich společenské postavení odpírá. Takže proto, přestože mě samotnému se nápad zpracovat golf na počítač příliš nezamlouvá, jsem dal tolik, kolik jsem dal. A to už je asi všechno, tak zase možná někdy. -Twyn

★★★ 82

**Nejprve** Vás znechutí a teprve **potom** si to u vás začne pomalu žehlit.

MAREK RŮŽIČKA

# Synnergist

**Š**ok. Když jsem si jel vyzvednout *Synnergist* do redakce, bylo mi oznámeno, že je to adventka v „obyčejný VGA“. Říkal jsem si, že na rozlišení nezáleží, například *Lost Eden* či *Simon the Sorcerer II* byly také ve VGA a při tom se jednalo o skvostnou podívanou. Ovšem to jsem ještě nevíděl *Synnergist*. Současný trend stvořit graficky dokonalou hru se mu přímo vyhnul velkým obloukem. Obdobnou grafiku bylo možno naposledy shlédnout v roce 1991 ve hře *Countdown*, ale to je přeci jenom pár let zpátky.

Bohužel, vše co má něco společného s vizuální stránkou hry je přímo tragické. Napůl digitalizované a napůl dokreslované pozadí nevalné kvality, animace s frekvencí zhruba tří obrázků za vteřinu a jako vyvrcholení, herecké výkony (doporučuji vrhače šípek v baru - otřesné). Občas mám pocit, že všichni zkrachovali herci končí v rolí v počítačových hrách. Když už jsem se začal věnovat hereckým výkouním, rád bych se také zmínil o rozhovorech. Ve většině her si jednotlivé postavy drží stále stejnou úroveň a styl mluvy. V *Synnergistu* tomu tak je skoro u všech postav, pouze u vašeho hrdiny se objevuje jakási schizofrenie. Některé jeho odpovědi a dedukce jsou hodny Sherlocka Holmese, ale jiné si zase nezadají s pětiletým dítětem, ale to jen tak na okraj.

Dalším výrazněm dechů je hudba. Pokud jsem se někdy snažil naznačit, že je hudební doprovod v některé hře opravdu slabý, přirovnával jsem ho k pochybným tónům linoucím se z reproduktoru. Ovšem teprve *Synnergist* mi ukázal, jak ony pochybné tóny vlastně zní. U komponování jsem naštěstí nebyl, ale vsázel bych na náhodná čísla.

I špatná hra má některé dobré vlastnosti (někdy). První věcí, která vás po takto tvrdém uvítání potěší, je prostředí, ve kterém se *Synnergist* odehrává. Ocitáte se v blízké budounosti ve městě, kde bohatí stále bohatnou a chudí se topí ve stále větší bídě. Největšími problémy se stávají kriminalita,

obchod z drogami, prostituce atd. Mimo to se ztrácejí bezdomovci, v oběhu se objevuje nová droga s podivnými účinky a po městě se pohybuje maniakální vrah, který zabíjí své oběti pozoruhodným a dostatečně krvavým způsobem. Takže zajímavá doba, ve které

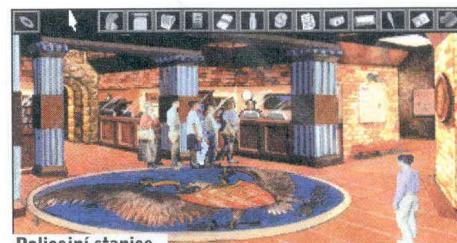
není nouze o překvapující objevy. Ponurá atmosféra je ještě umocňována vzdypřítomnou smrtí, která často potká i vaše nejbližší přátele. Váš hrdina, novinář místního plátku, se snaží přijít na klub záhadné smrti svého přítele, který mu těsně před tím, než skonal, nechal vzkaz, že objevil něco velkého. A aby toho nebylo málo, ještě se vám zdají drastické vize z prostředí psychiatrické léčebny. Zpočátku v tom budete mít pekelný zmatek, ale jelikož děj má rychlý spád a problémy v *Synnergistu* se řeší logickou cestou, tak se pomalu začnete prokousávat souvislostmi až k finálnímu setkání s vaším úhlavním protivníkem, který přinese nečekané rozuzlení. Ale nebudu vám již více prozrazovat, protože bych vás okrádlo o to nejlepší co hra poskytuje.

**Poslední slovo.** Přestože je *Synnergist* technicky jedna z nejhorších her poslední doby, stále ji pouštá atmosféra a propracovaný příběh drží alespoň mezi průměrem. Mohla to být příjmenější hra, o které by se nějakou dobu vědělo, a kterou by kde kdo znal, kdyby se tvůrci zaměřili trochu více na technické zpracování. Takhle se stává pouze pravým opakem nezáživných her se skvělou grafikou a hudbou, proklínánych právě pro nulovou atmosféru a naivní příběh. -Marek

★★★ 55

## HLEDEJ!

*Countdown*, 1991, je po grafické stránce takřka totouž se *Synnergistem*, jenž má pětiletý náskok. Přestože se do *Synnergistu* můžete pořádně zažrat (pokud překousnete strašnou grafiku), na psychopatický strach čišící z *Countdownu* to prostě nemá.



Policejní stanice.

**minimum:** PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM, 4 MB HDD

**doporučeno:** PC 486, 4 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster

**testováno:** PC Pentium /90, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster Pro

**typ, žánr:** adventure, sci-fi - horor

**firma:** Vicarious Visions / 21st Century Entertainment



**Jessica.** Jedna z mála sympatických postav v této hře. Jak tomu obvykle bývá, nečeká ji zrovna pěkný konec.

# The Elk Moon Murder

MAREK RŮŽIČKA

Do levé ruky si vezměte **dýmku**, do pravé **housle** a můžete se směle pustit do **vyšetřování**.

**P**očítačová hra či další díl detektivního seriálu? Představte si, že si takhle jednou odpoledne sednete k bedně, dostanete vyšetřovací náladu a oni budou zrovna dávat jeden detektivní pořad za druhým. Kojaka po chvíli vyštrídá Colombo a než si stačíte tyto dva případy v hlavě urovnat, objeví se Dempsey s Makepeacovou a tečku za skoro proflákaným odpolednem udělájí Bodie a Doyle. A co že má tato televizní máně společného s *The Elk Moon Murder* (*TEMM*)?

Až na drobné detaily, všechno. Stejně jako ve výše zmíněných seriálech se v *TEMM* ocitnete v detektivním prostředí a máte-li kladný vztah k tomuto žánru, budete se určitě bavit. Monitor se promítí v televizní obrazovku, protože tvůrci se drželi hesla bez full motion videa ani ránu a opravdu se jím to zdářilo. Nebýt myší, kterou musíte občas kliknout, splňuje *TEMM* iluzi televizního pořadu dokonale. Zkrátka skoro vůbec nic neděláte a jenom koukáte na monitor.

Naneštěstí tu je ještě jedna drobnůstka, kterou má *TEMM* společnou se čtevřicí filmů zmíněných na začátku. Ony čtyři

**Vždyť ten amatér nemá odjíštěno!**



filmy vám vystačí zhruba na čtyři hodiny slušné zábavy. *TEMM* také.

Je to natolik ohromný nedostatek, že se z *TEMM* stává prakticky rovnou špatná hra. I když termín špatná hra je v tomto případě mnohem lepší nahradit termínem nečetlá hra. *TEMM* je prostě takové dvoucédéčkové demo, které za chvíliku dohrajete a už se budete třít na kompletní, pořádnou a plnohodnotnou verzi. Té se ovšem nedočkáte.

**Zápletka.** Kdo by neznal Santa Fe. Místo, kde společně s přistěhovalci dodnes žije i původní obyvatelstvo Ameriky. Na první pohled bezstarostná země se štastnými lidmi. Ale i zde se může stát taková obyčejná vraždička.

Obětí je Anna Elk Moon, zdejší restaurátorka indiánských hrnců, která má jako na potvoru známé ve vysokých kružích, které by mož zajímal, kdo je pachatelem. Vý se ujímáte vyšetřování a na vyřešení celého případu máte pouhých pět dnů. Ale nebojte se, ono vám to bude hravě stačit.

**Zpracování.** *TEMM* se dá vesměs rozdělit na tři části. V první vyslechnete všechny osoby spojené s případem, ve druhé určíte, kdo je vrah a necháte na něj vystavit zatyčka a ve třetí vraha lapíte. První část se skládá z vyslýchání podezřelých a má skoro konstantní délku hracího času (pár hodin). Závisí to zejména na znalostech angličtiny, protože mnohokrát nebude vyslyšanému rozumět ani slovo a budete nuceni některé rozhovory přehrát několikrát do kolečka. Něco jako titulky, o tom si můžete nechat nanejvýš zdát.

# Murder



**Přesně takhle vypadá policijní stanice v Santa Fe.**

**minimum:** PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster 16

**doporučeno:** PC 486, 8 MB RAM, quad speed CD-ROM.

**testováno:** PC Pentium, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster 32

**typ, žánr:** interaktivní film, detektivka

**existuje na:** Mac CD

**firma:** Activision

Druhá část, při které vybíráte vraha je vlastně zkoušku vašich dedukčních schopností. Já jsem jí zřejmě neprošel. Správného vraha jsem zatknul až na šestý pokus a to máte jen okolo patnácti podezřelých.

Třetí a nejkratší část je tím nejlepším, co v sobě hra má. Hra dostane v tuto chvíli nebyvalý spád a končí zajímavým vyvrcholením. Kdyby *TEMM* byl delší a většinou by se jednalo o tuto třetí část, bylo by to přeci jenom o něčem jiném. Co se týče zpracování, splňuje *TEMM* kritéria interaktivního filmu na sto procent. Mezi nesčetnými filmovými šoty párkrát kliknete myší a už jste u konce. Něco podobného tu již bylo mnohokrát a pokádě byli hráči znechuceni triviální obtížností a délku celé hry.

**Zápletka.** Kdo by neznal Santa Fe. Místo, kde společně s přistěhovalci dodnes žije i původní obyvatelstvo Ameriky. Na první pohled bezstarostná země se štastnými lidmi. Ale i zde se může stát taková obyčejná vraždička.

**Zápletka.** Kdo by neznal Santa Fe. Místo, kde společně s přistěhovalci dodnes žije i původní obyvatelstvo Ameriky. Na první pohled bezstarostná země se štastnými lidmi. Ale i zde se může stát taková obyčejná vraždička.

★★ 40

JAN KOMÁREK

# Alien Breed 3D II

## The Killing Grounds



minimum: A1200, 2MB RAM.

doporučeno: A1200, turbokarta, 4 MB RAM.

testováno: A1200, Blizzard 1230-IV, 50 MHz, 6 MB RAM.

typ, žánr: akční (3D), sci-fi

firma: Team 17 / Ocean



**A**tu mu řekl Bůh: „Nepoznáš žádnou z radostí toho světa, dokud nezahrájеш *Alien Breed 3D*“, a když on odpověděl: „Hrál jsem ho již“, takto pravil Bůh: „Stvořím tedy pro Tebe díl druhý, jenž bude jak skvostná hvězda ve Tvé mysli zářiti a Tvá hráčská touha nebude se k ničemu jinému upíratí.“ (Cormackovo evangélium, sv. 26/18)

Tak ono se jím to opravdu povedlo. No jistě, kdo shlédl před pár měsíci vypuštěné demo od Teamu 17, určitě nepochyboval, že něco takového se už moc pokazit nedá. A proto, amigisti, vy kteří již dlouhou dobu pláčete nad softwarovým výdělkem, pozvěděte své uslzené oči a spatříte TO, na co jste tak dlouho čekali. A TÍM je pokračování slavného *Alien Breedu 3D* od nadprůměrně inteligentních programátorů Teamu 17, kteří si za svoji letitou práci vybudovali pevná místečka v myslích a srdcích snad všech hrajících amigistů. Nemám sice tahle *DOOM*ova dítka dvakrát v lásce, a proto jsem možná k *Breedovi 2* trochu skeptičtější než můj brácha Joe, ale tohle dílo si stejně zaslouží samou chválu!

**Budíček kápo!** Vaším „ztělesněním“ na monitoru se stane opět jeden z největších hrdinů, jakého kdy matička Země zplodila, tedy dobré známý kapitán Reynolds. S ním budete podobně jako v prvním díle prožívat radost z první ustřelené větelčí hlavy i starosti při křížové palbě ze všech stran a nedostatku lékárníček či střeliva. Příběh se začne rovíjet na palubě vesmírného křížníku Earth Force, který hájí barvy lidského pokolení ve válce proti ublemtaným a chamtivým větelcům. Právě tento křížník vyzvedl cpt. Reynoldse v jeho únikovém modulu a zachránil ho před jistou hibernační smrtí. A zřejmě na to doplatil, jelikož stačila chvílka nepozornosti, kdy větelci křížník lokalizovali, napadli jej svými hordami a členy posádky degradovali na mastné, zkrvavené fleky. Nás hrdina zatím nemá o těchto hrůzách ani potuchy, protože se teprve pomalučku probírá z předlouhého snění. Až si promne oči a po několika marných pokusech spojí se s posádkou lodi zbytí svoji cvičenou pozornost, nastráží ušiska, chopí se své přítelkyně nejvérnější - brokovnice a vstoupí do ztemnělých chodeb a sálů bitevní lodi, která ještě před pár hodinami pulzovala docela jiným životem...

**Pst, slyšíte? Měsíček!** Tak, nikdo už asi nespočítá, kolikrát byl podobný příběh ve hrách použit, ale koneckonců tohle není adventura, abychom hodnotili jeho originalitu. U 3D akční řežby je mnohem více ceněna jiná věc, a to jestli má správnou atmosféru. Ta pravá nálada plná napětí a strachu z toho, co se krčí za nejbližším rohem, si na Amige našla hnizdečko jedině v sérii *Alien Breed 3D*. Kdo už okusil třeba *Fears*, určitě mi dá za pravdu, že jen šílenec by tam zkoušel hledat cosi jako atmosféru, stejně tak v přeček jen trochu bezduchém *Gloomovi*. „*Breed dvojka*“ pokřížil nejen v tomhle oboru svého „ratka“, až totíž



budete naslouchat nepříčetnému řevu větelců v jinak mravolně tichých komnatách, až budete uhýbat před svítícími střelami nepřátel anebo sami pálit jednu ránu za druhou, až vám bude do slechů přizvukovat směšice skřípavých, dunivých a jiných tajemných zvuků, pak teprve poznáte skoro opravdové pocit člověka, jenž je v eminentním ohrožení života. A když vám do toho ještě bude po čele stěkat pot, bude to téměř dokonalé. Ale dost, atmosféra je zkrátka úžasná s velkým Ú, myslím, že na Amige jste až dosud neměli možnost něco takového prožít. K tomu výborně padnou také občasné „hlášky“ vašeho hrdiny, který sem tam komentuje některou zajímavou situaci. Mezi námi - nic moc, ale potěší to.

**Hódnej větrelec, pojď..., tu máš!** Brokovnice je sice moc krásná věc, ale na vymetení celé stanice přirozeně stačit nebude (hlavně s muničí by byly potíže), takže v dalších prostorách křížníku budete s radostným vyeknutím nacházet nové a modernější zbraně, samozřejmě vedle i škatulky s náboji a klasické lékárníčky a klíče / kartý. Ohledně výzbroje už asi není co vymýšlet, protože naleznete zase takové známé věci jako granátomet, raketomet, blaster, 2 druhy plasma gunů, „útočnou pušku“ a snad jedinou skutečnou novinkou v *Breedovi* je použití min. Celkem si Reynolds může zastřílet asi z deseti druhů zbraní. Rejstřík je to pěkný, avšak postupem času možná

### NÁZOR JOE

Team 17 měl pravdu. *The Killing Grounds* jsou skutečně neuvěřitelně propracovanou hrou, jakou Amiga ještě neviděla. A nebál bych se tvrdit, že má nejlepší světelné efekty ze všech dnes existujících doomovek. Kromě toho, že hra využívá neuvěřitelné nasazení a bez čítu ji dohraje asi jen málo kdo (nikdo, koho znám, jí legálně nepokoril) nemá žádnou chybou. Bravo!

Odkazy: Web stránka Teamu 17: [www.team17.com](http://www.team17.com)

přijdete na to, že není nad starou dobrou brokovnicí... Všechny ničící prostředky jsou konečně zpracovány vektorově a jsou navléknuty do slušivých textur. To je pak požiteček ze střelby!

**A jak to všechno chodí a vypadá?** Bombastický prokreslené a jemné textury, jimiž se pyšnil *Breathless*, nedávají dlouho nikomu spát. Ale italskí machři, kteří jej stvořili, mají teď najednou co dohánět. Oproti *Breathlessu* jsou totiž veškerá prostředí v *Breedovi* o DOST pestřejší a rozmanitější, textury stěn jsou víc než dokonale vykreslené a jemnoulinké (moc se mi nezdál jen jeden druh textur, připadal mi trošku amatérštější než zbytek, ale co, mezi ostatními se ztratí), o zbraních už jsem se zmínil - je to stejná paráda, také větřelci zapracovali na svém zevnějšku a někteří malinko i na své inteligenci. Významnou roli tu sehrává také hra světel a stínů, přechody z jednoho do druhého jsou provedeny fantasticky, holt Gourardovo stínování je bezchybné (to už jsem tutově někde napsal, ale co, vždyť je to pravda). Zkrátka, Páni grafici si zaslouží tázkovoude poklonu. Snad jediné zklamání jsem zažil, když jsem testoval plynulost pohybu. Herní okno nezívá zrovna přes celou obrazovku, a přesto se mi pohyb na hodně slušné konfiguraci Amiga 1230 & 4 MB Fastky zdál takový malinko trhanější. Ale nebojte, jestli budete sdílet podobný pocit, zaručuji vám, že po krátkém zahrání bude fuč. Za vynikající zpracování se přeci musí trochu platit. Tak tedy, čeká na vás 16 úrovní nabitých napětím a drsnou zábavou a také mnoha překvapení. Musíme ještě jednou vzdát hold celému Teamu 17 za to, že pro v dnešní době zatracovanou Amigu stvořil takovouhle perfektní podívanou. *AB3D 2* se určitě zařadí mezi to nejlepší, co bylo kdy na tomto počítači viděno, slyšeno a hráno. A zároveň to může být dobrá ukázka pro většinu softwarových firem, jež se na Amigu vykašaly, o co vlastně přichází. Jak se zdá, některé se již začínají chytat - mochodem, taky se těšíte na *Myst*?

-Honza

★★★★★ 91

**Po velmi dlouhé době** se na našich monitorech objevuje technicky **dokonalá střílečka**. Jen aby to zase nebylo na úkor hratelnosti...

**minimum:** Amiga 1200, 2 MB RAM, 3 MB HDD

**testováno:** Amiga 1230, 10 MB RAM

**typ, žánr:** Arcade / sci-fi

**počet hráčů:** 1-2

**firma:** Weathermine Software



Nepřejmenný turborychlý třetí level. Pravděpodobně nejobtížnější z celé hry. Grafika exceluje!

Amiga je rájem pro arcady. O tom se nedá diskutovat, je to prostě fakt a tečka. Ale zkuste se v tom obrovském množství her orientovat, když první výtvor každého malého piššívora, jenž se chce stát velkým programátorem, je zrovna střílečka!

Všem těmto snaživcům dala pořádně za usí dílna, z jejíž produkce pochází hra s podivným názvem *XP8*. *Weathermine Software* se na vývoj hry pekelně soustředili a teď se svým osmispřežím brázdí softwarové obchody a západní hitparády. Co na té shoot' em upce může být tak zajímavého?

Předně je to bod *numero uno*: příběh. Sice není nijak originální, ale tuto zajímavou story si jistě všichni rádi vyslechneme. „Naše civilizace vyslala na cestu vesmírem sondu, která má za úkol navázat kontakt s jinými živými organismy. Sonda na své palubě nese poselství míru (všichni budeme žít v míru, pokud budeme mít prachy) a součástí naší planety. Zanedluho jsme obdrželi odpověď od neznámých mimozemšťanů a do tohoto systému byla vyslána naše kosmická loď naložena nejrůznějšími obchodními artikly a ukázkami naší kultury. Avšak zanedluho po vstupu lodě do cizího planetárního systému bylo spojení s ní přerušeno. Není pochyb - byla zničena nepřátele hvezdnou flotilou, která teď míří k naší domovské planetě. Musíme se bránit a tuhle spravedlivou válku vyhrát!“ Příběh se v průběhu celé hry vyvíjí a v závěru vrcholí neuvěřitelným finále, které mě zmátko natolik, až jsem si myslí, že jsem udělal něco špatné a *XP8* dohrál znovu. Jenže konec je skutečně takový, jaký byl i předtím. Co je na něm tak překvapivé? Nechte se překvapit...

Tak jedeme dál. K příběhu se přímo pojí chmurná hudba, která v intru podbarvuje vyprávění příběhu. Neztroufám si ji zařadit do žádné z existujících škatulek - není



S takovejma dělama na tak maličkou raketku? Že se nestydí!

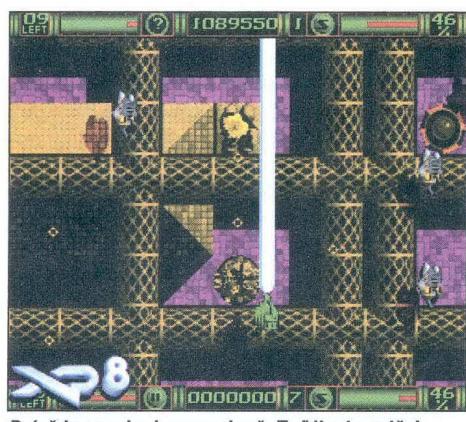
a já slintám, protože jsem něco takového na Amige ještě neviděl. Po podobné střílečce jsem zatoužil, když mi bylo dopřáno shlédnout *Raptora* na PC. Teď se mi můj sen splnil a přede mnou defilují vesmírné lodě traceované snad v *Imagine*, oslavují mě fantasticky reálné výbuchy a po obrazovce mě pronásledují prokreslené rotující meteority. Země pode mnou není ani chvíliku v klidu, tu problemují energetické výboje, támle bublá léčivé bahno, jinde se zase přelívá láva v kráterech. Neustále mě sledují desítky radarů, které se v zoufalé snaze zachytit mou střílečku a podat o ní hlavnímu štábmu co nejčesnější zprávu, zcela plynule otáčejí do všech stran. Celé *XP8* je grafická podívaná, která zvedne ze židlí i ty hráče, kteří si o sobě myslí, že už viděli všechno a už je nic nemůže překvapit.

Další zastávka na cestě k celkovému hodnocení je zvuk. Při pouštění *XP8* přes zesilovač rezonoval celý můj pokoj hlasitými výstřely, brucivou elektronikou větších alienických lodí, dunivými výbuchy a ještě dunivějšími explozemi strážců každé

úrovně. Vysoko kvalitní samplly skvěle doplňují báječnou grafiku a nutno říci, že obě tyto složky se maníkům z *Weathermine Software* povedly na jedničku s \* a hra má díky nic výbornou bojovnou atmosféru.

Poslední slovo. Dojeli jsme na konečnou, už zbývá zhodnotit jen hratelnost a celkový přístup hry k jejímu hráči. Velká přátelská show začíná již pohledem na hlavní menu, kde se dá customizovat úplně všechno, s filou a počtem štíťů počítaje a četností objevování power-ups (upgrade zbraní, imunita...) konče. Hra je velice přehledná a hratelnost se vznáší někde, kam už ani nedohlídnou. Výborná a dynamická zábava provází hráče celou hrou, ke konci ještě zesiluje a již jednou zmíněný překvapivý konec nasazuje tomuto dílu královskou korunu. Prostě - *XP8* mít, dohrát a pak budete spokojení! - **Joe**

P.S.: Při hře dvou hráčů si můžete zmorovat vaše dvě lodi do jedné megastické. Bomba, což?



Právě jsem sebral novou zbraň. Teď jim to natřu!

to ani techno, ani popák, ani grunge, soul už vůbec ne! Je to hudba dost zvláštní a mě se hrozně líbí. Rozhodně bych se nezlobil, kdybych si podobných skladeb mohl poslechnout vícero, ale bohužel je tu jen jedna samotinká. Ale i tak (nebo možná právě proto) stojí za to!

Nyní nás s otevřenou náručí vítá první level a s ním grafika. Proti nám létaří neuvěřitelně upravené letky

★★★★ 84

**minimum:** CD32/Amiga CD, 2 MB RAM.  
**existuje na:** Amiga 500, Amiga 1200, PC-CD  
**testováno:** Amiga 1230, 10 MB RAM, double speed CD-ROM  
**typ:** Bojová  
**firma:** Lighshock Software / NEO

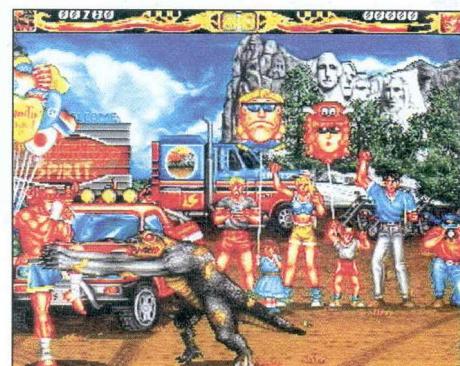


Díváte se na nejhezčí background ze hry.

JOSEF KOMÁREK



Tygřík se přestal starat o Sheilu a dostal zálustk na toho velkého horkého psa.



Diváci po vzoru SF Alpha povzbuzují svého hrdinu. Kterej to ale je?

# Fighting Spirit

**R**ozhodně ne propadák, protože se *Light Shock Software* od posledné až neskutečně zlepšil. Jeho 2D bojovka *Fighting Spirit* (*FS*) je sice jen další variaci na téma *Street Fighter* (*SF*), ale v lecčem předčí i amigáckou verzi *SF2 Turbo*!

Bylo, nebylo. Jednou za mnoho let se koná slavný turnaj, na který se sjedou nejlepší bojovníci z celého světa... bla bla bla... znáte to. Kdo by však řekl, že projekt *FS* je zbytečně mrhání penězí, disketami a CDžky, a že je to v dnešní době naprostě zbytečná hra, ten by se myšlil. Nabízí toho rozhodně víc než jeho zmiňovaný konkurent. V menu si můžeme vybrat nejen klasický turnaj proti počítači nebo řežbu s kamarádem, ale trochu netradiční položky team mode a story mode. Při týmové hře se zvolení bojovníci naverbují do dvou skupin, které se pak řežou a vyhrává ta, která má víc bodů ze vzájemných zápasů. Story mode nám řekne vše ze života manžka, kterého jsme dostali do spárů. Hra na něj prozradí, jaké měl děství, proč se vlastně dal na pouliční soubor a co z toho bude mít, pokud vyhraje. A čí že životní příběhy si vyslechneme?

Ve *FS* se vyskytuje celkem deset fighterů. Sedm lidí, jedna žena a dvě zvířata. Eh, sorry, pařánky, tak tedy osm lidí a dvě zvířata. *Light Shock Software* si s vymýšlením národnosti příliš těžkou hlavu nedělali, do hry vrhli rovnou čtyři Američany (Lorentz O'Donnell, Eric Winsdor, Burke Mortlock a možná něžná Sheila Nash) - to asi aby alespoň jeden vyhrál. Jim asistuje Japonec Kento Sazaki, obyvatel Thajska Tong Lee, Číňan Yuri Hishimoto a indický 164-letý dědula Shuzar. Jistou raritou je přítomnost tygra Rhatanga, o kterém nám však ze ZOO nepříšly téměř žádné informace - uvedena je pouze jeho výška v kohoutku 203 cm (pěkné macek!) a hmotnost 152 kg (ale nějaké hubenej!). Ještěmu Yadonovi je už třista let a zjevil se kdesi v brazilském pralese.

**Akira - propadák. Cedric - bomba. Black Viper - propadák. A co Fighting Spirit?**

Pokud ve vás *SF2T* zanechal tak skvělé vzpomínky, že jste se v noci probouzeli celí zpocení a s pocitem miminka bez plenkových kalhotek Bobí, tak ode dneška už můžete opět klidně spát. Zmizelo debilní intro, ve kterém na vás Chun-Li vyplazovala svůj namodrály jazyček, podivná grafika i trhaná animace. Místo toho zkuste *FS* a mrkněte se na prokreslené postavičky, užijte si dobré zábavy a podívané na hezky animované bojovníky a aktivní (tedy také animované) backgroundy. *FS* lze hrát tolika odlišnými způsoby, že mu na chut musí přijít snad každý. Nezkušenci si vypnou speciální pohyby, drsnové naopak přitvrdí, zapnou co nejvěrnější krvavé efekty a hru pokročí svým životním nasazením. Dvě skupinky sídlištních rvačů se střetnou v pouliční rvačce a díky *FS* se mírovou cestou rozhodne, která skupinka získá pod svou správu další blok... *FS* potěší i „normální“ hráče, kteří si prostě chtějí vyzkoušet nakolik umějí ovládat svůj joystick a při tom si poslechnout pár slušných tracků.

**Poslední slovo:** Jsou čtyři hodiny odpoledne a venku se právě setmělo tak, že skoro ani nevidím na klávesnici. To snad *SF2T* nechal nad Prahu stáhnout všechny mraky světa, aby se v tomto chmurném prostředí rozloučil s amigáckou komunitou. Nastupuje novej, mladej, a je to sekáč, pánon! *FS* se *NEO* tentokrát povědl, jen se bojím toho, co přijde příště. Byl tu skvělý *Cedric*, pak příšerný *Black Viper*, teď dobrý *Fighting Spirit*, a co bude příště? Jsem skutečně zvědav... Nýčko právě poprvé zahrálo, takže rychle pádím odevzdat článek, než se strhne kyselý pražský lijká.

Nashle! -Joe



Základna U.S.A.F. Vojáci se připravují na svou první (a poslední) akci ve Vietnamu.



Hele, kluci, nechte toho! Čumí na vás předseda...

# Synnergist

**KAPITOLA I.** Začínáte v kanceláři svého šéfa Hallmaga, který si vás pozval na kobereček, kvůli nedodělané reportáži. Seberte ze skříňky nůž na otevírání dopisů a opusťte místnost. Ze svého psacího stolu vezměte zápisník s tužkou a ze šuplíku lepicí pásku. Z terče na zdi sundejte vaše šťastné šípky, promluvte si s Hillary a jděte pryč. Metrem se přesune do Ambrouse Foundation. Na zemi bude ležet krabice. Víko krabice rozřízněte nožem na dopisy a vyndejte zevnitř jídelní ticket. Krabici pak zavřete a zalepte páskou. Promluvte si s recepční. Nebude vás chtít pustit k Victorovi Ambrousovi, a proto jí otravujete tak dlouho, dokud vám rozhovor s Victorem neumožní. Ten vás pozve k sobě do kanceláře. Udělejte s ním interview, opusťte kancelář a vrátte se do New Arthur Chronicle. Na záznámku vás čeká podivná zpráva od vašeho přítele Nicka. Rychle za ním jede do Heisenberg Parku. Bohužel tam najdete už jenom jeho roztrhané tělo. Prozkoumte ho a pak chytíte zlodějčíka schovaného ve kroví. Vyzpovídejte ho a on vám dá Nickovu peněženku. V této peněžence najdete falešnou FBI průkazku, pytlíček s modrým práškem a zápalky. Přečtěte si poznámku napsanou na zápalce a jedete do Last Chance Baru. Nejprve si promluvte s bufetárem před vchodem a pak se pokuste vstoupit do baru, ovšem vyzvadlo po vás bude chtít heslo. Znovu si promluvte s bufetárem. Zadarmo ani kuře nehrabe, a tak bude od vás bufetář za heslo požadovat nějaké pití. K tomuto účelu vám bohatě postačí jídelní ticket z Ambrouse Foundation. Vyzvadlo vás hráč šípek, který vám po několika výhružkách navrhne, abyste si s ním zahráli. Při hře použijte své šťastné šípky. Až se ho zavádíte, přijde k vám Jessica. Na otázku jestli s ní půjdete do jejího bytu odpovězte záporně a opusťte bar. Venku vás předpadou dvě osoby a ukrajdou vám klíč od bytu, Nickovu peněženku i pytlíček s modrým práškem. Naštěstí vás najde Jessica a odvezé vás k sobě.

**KAPITOLA II.** Až se proberete, vyzpovídejte Jessica. Po chvíli přijde její pasák a bude vás chtít zabít. Utečte ven oknem a jedete hlásit přepadání na policejní stanici. Úředníkovi za okynkem řekněte, že se znáte s Barberellim a on vás pustí do jeho kanceláře. Na stole si přečtěte fax, na kterém jsou informace o vraždě Nicka a dalších osob. Vedle odpadkového koše leží roztržený dopis. Slepěte ho lepenkou, prostudujte ho a jedete na místo činu. Hlídajícího policistu ošálete pomocí falešné FBI průkazky a dostanete se přímo k mrtvemu tělu. Zeptejte se vyšetřovatelky na všechno co ví a prohlédněte si tělo. Jděte do místnosti. Uvnitř potkáte Janitora, který bude uklízet. Nebude nijak reagovat na vaše otázky, protože ztratil fotku své dívky. Prozkoumte vozík a přečtěte si diář, který na vozíku leží. Před místnosti jsou kontejnery na odpad a právě v nich najdete ztracenou fotografiu. Seberte ji a dejte ji Janitorimu. Pustí vás k doktorovi. S doktorem si promluvte o obětech masového vraha a jděte se s ním podívat na tělo mrtvé policistky. Žaludek vašeho hrdiny to jaksi nezvládne a vaše postavička tedy odběhne na chvíli pryč. Ovšem než se stačíte vrátit, někdo zabije doktora obvyklým způsobem (rozřápnutí vrchní části těla) a vyskočí ven oknem. Ze země vezměte speciální brýle pro zkoumání organických tkání. Jděte před místnosti a nasadte si brýle, které vám ukáží organické zbytky okolo díry do země (podobné org. zbytky můžete najít i v Heisenberg Parku). Než se pů-

jete uklidnit do vlastního bytu, musíte najít klíče, které vám ukradli zloději. Jděte do New Arthur Chronicle a sedněte si ke svému stolu. Prohlédněte si stůl a najdete žvýkačku nalepenou na straně stolu. Ve žvýkačce je ukryt vás náhradní klíč od bytu. Vemte si ho a konečně se můžete vrátit k sobě domů.

**KAPITOLA III.** Doma vás uvítá zvoníci videofon, v kterém se ozve Jessica. Nabídne vám společnou večeři v restaurantu Skyline s tím, že přesný čas schůzky vám zavolá později. Než se opět pustíte do vyšetřování seberte ze stolu „pagger“ a ze šuplíku tašku. Jděte na místo činu, kde byla zabita policistka. Když si nasadíte brýle, uvidíte na zemi organický vzorek. Strčte ho do tašky a odjedete na



policejní stanici. Konečně se vrátí kapitán Barberelli. Požádejte ho, jestli by vám neumožnil přístup do policejní laboratoře. Striktně to bude odmítat, a tak vám nezbude nic jiného než ho vydírat. Zeptejte se ho na jeho soukromý život a vztah s manželkou. Když se začne vykrucovat, použijte proti němu jako důkaz slepený dopis, který jste tu před tím našli. Cesta do laboratoře je volná. Vedoucí laboratoře však nebude přítomen. Vezměte láhev s kyselinou chlorovodíkovou a zanechejte mu vzkaz (použijte zápisník na dveře) a přilepte ho páskou, aby náhodou neušel. Nyní je ta pravá chvíle k dopsání článku o Ambrouse Foundation.

Znovu jděte do New Arthur Chronicle a začněte psát. Vzpomenete si na nějaký článek v novinách s podobnou tématikou, který by vám výrazně pomohl. Najdete ho před Last Chance Barem v popelnici, kde se hrabal bufeták. Opět se vraťte ke psaní a hotovou reportáž odevzděte Hallmagovi. Až půjdete ven, obdržíte zprávu od vedoucího laboratoře, že již dorazil na své pracoviště. Jděte za ním, promluvte si s ním o vraždách a modrém prášku a dejte mu tašku se vzorkem, aby ho dal na podrobnou analýzu. Opusťte laboratoř. Dostanete zprávu od Jessica, že na vás čeká před Skyline Restaurantem. Vlezte do metra. Když si budete kupovat žeton na metro, dojde k přepadení ve vaší těsné blízkosti. Prohlédněte si oběť, která jakoby zázrakem ožije a uteče. Nyní budete mít krátkou vizi z psychiatrické léčebny. Po ní jde ke Jessica do Skyline Restaurantu. U vchodu vám policie sdělí, že zde byla rozsápná další oběť. Řekněte jí, že na vás uvnitř čeká vaše přítelkyně a oni vás nechají být. Odkryjte plachtu z mrtvého těla a z hrůzou zjistíte, že je to Jessica.



**KAPITOLA IV.** Promluvte si s vedoucím laboratoře (Jim) a následujte ho do laboratoře. Znovu si promluvte s Jimem, který vám sdělí důležité informace o zastřeleném Felden Malthusovi a o Primax company. Vedle umyvadla leží zpráva o vzorku, který jste chtěli nechat analyzovat. Vezměte ji a přečtěte si ji. Než odejdete, prostudujte monitor v rohu místnosti. Nastupte do metra a jedete do Primax company. Promluvte si s opravářem o jeho práci a sdělte mu, že jste pracovali v podobném oboru. Otevřete opravářův vůz, prozkoumte pláště, který visí ve dveřích, a ukradněte z něj identifikační kartu opraváře. Ve vozu ještě najdete bednu s nářadím a tu dejte opraváři. Otevřete vstupní dveře a hlídáčce ukažte opravářovu ID kartu. Dostanete se do Feldenovy kanceláře. Ze země seberte kleště, prozkoumte nejprve stůl, a pak pyramidu. Podívejte se na sejf a zadejte vstupní kód 335336. Otevřete sejf, přečtěte si finanční doklady a červenou knihu. Objeví se JoeTV a dá se s vám do řeči. Vyzpovídejte ho, aby jste získali informace o Noxytechu.

Opusťte kancelář a jedete právě do Noxytechu. Popovídejte si s opilcem a dejte mu láhev piva. Nyní si trošku pohrajete s poplašným zařízením. Nejprve ho polejte kyselinou chlorovodíkovou, a pak stříhejte kleštěmi drátky v pořadí červený, žlutý, zelený a modrý. Mužete vstoupit do Noxytechu. Otevřete kulatý kontejner a vezměte si z něj „hypodermic injector“. Promluvte si s vědcem, získejte od něj všechny možné informace, které odhalí spojitosti mezi tajemnou drogou, Victorem Ambrousem a vraždícími monstry. Nakonec se zeptejte na psychiatrickou léčebnu. Přemístěte se do léčebny. Oslovte doktora, který z toho omdl. Vezměte si jeho pláště, v jehož kapsách najdete diář a klíče. Klíči odenete dveřka do podzemí a vstupte. Otevřete ovládací panel a prozkoumte ho. Potřebný kód (313) najdete v diáři. Po zadání kódu vám bude umožněn přístup do tajné laboratoře. Oblékňte si pláště, vezměte si pistoli a odejděte horními dveřmi. Ocitnete se v místnosti, kde je držen JoeTV. Prozkoumte stromek, vytrhněte ho z květináče a květináč si vezměte. Nožem na dopisy vypáčte Security Box a zapalte ji sirkami. Položte květináč do místa kam kape ze stropu voda a vylejte ho na Control Panel. JoeTV je připoután, a tak mu pomožte kleštěmi.

**KAPITOLA V.** Prohlédněte si vstup do budovy a objevíte páčidlo. Po tom, co seberete páčidlo, vyleze z auta řidič. Promluvte si s ním a řekněte mu, že vás posílá JoeTV. Řidič vás odvezne do Skyline restaurantu. U vchodu najdete kámen. Vstupte a uvnitř otevřete dveře vpravo. Sledujte na monitoru, jak Victor Ambrouse nechá povraždit všechny drogové bossy. Páčidlem sundejte kryt z ovládacího panelu a přestříhněte drátky kleštěmi. Aby jste nedostali elektrickou ránu, vytrhněte drát z pomocí pláště. Vraťte se do hlavní haly a jděte k počítači. Přilepenou součástku rozbitje kamenem a dovnitř zamontujte drát z ovládacího panelu. Drát na druhém konci připelete páskou. Jděte otevřít dveře hlavního vchodu, ovšem místo nich se otevře výtah. Nastupte do něj a jedete do jídelny. Potřebujete vylézt na atrapu viaduktu. Páčidlem uvolněte řečnický stolek a přířeťte ho k viaduktu. Prohlédněte si lustry a vylezte na viadukt. Na stropě se nachází poklop bráničí vám dostat se na střechu budovy. Potřebujete elektrickou energii k jeho otevření. Zkuste k němu připojit brýle, ale bude vám chybět drát. Vratte se pro něj dolů. Než vydáte drát počítač, strčte kámen mezi dveře výtahu, aby se vám nezavřely. Drátem připojte brýle k poklopu a vylezte na střechu. Co nejrychleji zastrelte pistoli oba muže. Kleštěmi odstríhněte vysílač a seberte ze země šroubovák. Prohlédněte si kryt a odstroubujte všechny čtyři šrouby. Kryt vykopněte a vychutněte si závěrečnou sekvenci. Konečně se dozvítě odkud se vzali vaše podivné sny a co je vlastně Victor Ambrouse zač. -Marek

# Pandora

## The Directive

První část návodu.

**DEN PRVNÍ.** Celý vás příběh začíná vcelku nevinně setkáním s Gordonem Fitzpatrickem. Tento starší muž vás požádá o nalezení jeho přítele Thomase Malloye. Pro začátek vám dá pouze jeho fotografiu a zmíní se o tom, že jistý čas bydlel v hotelu Ritz.

Od Fitzpatrika obdržíte 4000 dolarů a vizitku s telefonním číslem. Je pravý čas vyrazit do ulic. Kromě rozhovorů, které jsou popisovány v návodu vám doporučují si nejdříve projít všechny osoby, žijící na Chandler Ave. Před Ritzem si promluvte s Chelseou.

Prohlídnete si pozorně celou ulici. Měli byste najít na zemi Nilovu peněženku. Jděte do skladističky v jihovýchodní části. Uvnitř naleznete bedny a v jedné z nich láhev skotské. Odneste ji šílenému Garymu, který se nachází za hotelom Golden Gate. Dá vám za ní klíč, jež patří Malloyovi. Nyní si znova promluvte s Chelseou. Když budete přívetivý, podaří se vám smluvit si s ní rände. Jděte do Ritzu, zaplaťte Nilovi dluh a zeptejte se ho na Malloye. Musíte mu dát ještě stovku, než vám řekne, v kterém pokoji Malloy bydlel. Tento pokoj bude zamčený česelným kódem. Nilo vám kód prozradí, ovšem naúčuje si dalších 500 dolarů. Jděte do Malloyova pokoje, kde vás neznámý muž omračí.

**DEN DRUHÝ.** Až se proberete z bezvědomí, prohlídnete si pokoj. Z postele seberte šátek, otevřete jednu z krabic a vezměte si z ní knihu *Airport of the Gods*. V zásvukách psacího stolu najdete kartu s adresou na Acme Warehouse, fotku Regan a obálku. V kresle je schovaná fotografie Malloy & Llama. Na nočním stolku ještě najdete dopis a stvrzenku ze zastavárny.

Bohužel jste propáli rände s Chelseou. Ani za ní nejezdíte, protože už stejně nebudete doma. Místo toho si to nasměrujte do kabiny, o které jste se dočetli v dopise od Davida Wrighta.

V jedné ze zásuvek najdete CDékko. Vedle stromu najdete zmuchlaný papír, na kterém jsou napsána pravidla k hádance. Vratte se do Texova pokoje s počítačem a spusťte program na CDékku. Podle pravidel vyřešte puzzle (viz obr.). Získáte tak kód potřebný k otevření tajné místonosti v kabině a několik dalších informací. Jděte do kabiny, vylezte po schodech nahoru a shodte obraz ze zdi. Najdete tak otvírací mechanismus. Musíte v něm označit správná políčka, aby se otevřely zamčené dveře. Uvnitř odklopěte poklop na zemi a prohlídnete si mrtvolu (uskutku chutná záležitost). V knihovně leží film. Strčte ho do kamery a prohlídnete si záznam operace.

Vraťte se zpátky a navštivte Louie v baru. Zaplate mu dluh, zeptejte se ho na všechno možné a pak mu ukažte šátek. Poví vám o Emily, tanečnice z Flamingo clubu. Nyní si promluvte s Clintem prodávajícím v Coit Tower. Ukažte mu šátek a on vám nabídne klíč od Flaminga. Vemte si od něj klíč a zeptejte se ho na Guse Leache.

Jděte k zadnímu vchodu do Flamingo clubu. U vchodu seberte z popelnice roztahovací anténu. Odemkněte dveře klíčem od Clintna a vstupte. V clubu najdete Guse, který vás vyhodí ven. Navštivte Chelseou. Nyní si dobré rozmyslete jaké budete volit odpovědi, jestli zůstanete drsným detektivem, nebo nešťastníkem, který kvůli pře-

padení zmeškal rände. V každém případě pozvete Chelseou do Flaminga. Nepůjde s vám, ale umožní vám tam přístup.

Shledněte video, jak vám Emily řekne o svém podezření, že jí někdo chce zabít a dá vám kousky roztrhaného výhružného dopisu. Po chvíli přijde Gus a znova vás vyhodí.

**DEN TŘETÍ.** Nejprve si prohlídnete dopis od Emily a složte ho (viz obr.). Získáte tak stopu na Black Arrow Killera, kterého musíte v tomto dni zneškodnit. Jděte na policejní stanici za Mackem Muldenem a zeptejte se ho na Black Arrow Killera. To samé udělejte v baru s Louiem. Louie vám řekne o článku v novinách, který se Black Arrow Killерem zabýval a pošle vás hledat noviny do aleje za zastávkou. Vskutku tam budou v jedné z popelnic. Přečtěte si článek o Black Arrow Killерově a všimněte si jména autorky tohoto článku. V zastávce si promluvte s Rookem. Zeptejte se ho na Emilin dopis, Black Arrow Killera a na Luciu Pernell, autorku článku. Dá vám vizitku s telefonním číslem. Z vaší kanceláře zavolejte Luciu Pernell. Řekněte jí o dopise a domluvte si s ní sraz u Louie. Dozvíté se od ní spoustu informací. Na konci videosekvence zahlednete někoho na střeše budovy Rusty's Funhouse. Jděte ke skladističce a odemkněte ho klíčem od Garyho. Uvnitř otevřete starou truhlu pomocí antény. Vezměte z truhly umělou nohu. Otevřete ovládací panel k jeřábu, zapněte jeřáb a spusťte ho dolů. Upevněte velkou bednu k jeřábu umělou nohou a ovládacím panelem bednu zvedněte. Z bedny vezměte koberec a fotku Plains of Nazca. Pod bednou najdete mapu Asie.

Nyní je potřeba zjistit, kdo byl muž na střeše Rusty's Funhouse. Zkuste otevřít dveře do tohoto domu, ale budou zajištěny policejním zámkem. Klíč vám dá Mac Mulden na policejní stanici. Odemkněte Rusty's Funhouse a rozloučněte kombinaci na zámku (spojte světla v tomto pořadí - první s prvním, druhý se čtvrtým, třetí s druhým a čtvrtý se třetím). Prohlídnete si vnitřek budovy. Za pultem najdete na zemi páku ovládající tajné dveře. Tyto dveře pochopitelně otevřete a vylezte na střechu. Na střeše najdete bundu a v ní manžetu s iniciály DH a útržky fotografie. Fotografi složte (viz obr.). K jejímu podrobnému prozkoumání potřebujete jeden přístroj z Electronic Shopu. Jděte tam, zaplaťte dluh a kupte si Photo Analyzer. Použijte Photo Analyzer na fotku Autotetu, prohlídnete si na ní podrobně políčka s nápisem ulice a číslem popisným. Získáte tak adresu do Autotetu.

Dovnitř se ale nebudete zatím moci dostat. Z kanceláře opět kontaktujte Luciu Pernell a zeptejte se jí na Sandru. Dá vám její adresu. Jděte k ní a prohlídnete si její pokoj. Na zemi mezi papíry najdete ID kartu od Autotetu. Nyní můžete jet do Autotetu.

Seberte ze stolu hřeben a z jedněch z dveří šnůrku. Spojte tyto dva předměty dohromady, otevřete skleněnou výlohu a hodte hřeben na desky v prosklené kanceláři. Vedle koše leží ID karta pro hosta číslo 14. Vezměte si ji a v deskách vyhledejte odpovídající česelný kód (8338). Za pomocí ID karty a kódu otevřete dveře do chodby.

Zde je to trošku o život, protože tu občas prochází hlídač. Musíte rychle běžet do komůrky vlevo, zavítat se do dveří a počkat až hlídač projde celou chodbou a zavře se v jedné z místnosti. Mezi tím si v komůrce vezměte smeták a mýdlo. Až bude hlídač pryč, opusťte komůrku. Nasypete mýdlo do nádoby vedle únikových dveří. Smetákem pěkně vytřete podlahu před těmito dveřmi a zapněte alarm (otevřete tyto dveře). Hlídač vyběhne ven a rozseká se na zemi. Strčte ho do komůrky. Najděte kancelář Daga Hortonu (iniciale DH). Uvnitř vezměte klíč ležící na knihovně, medailon Sandry Collins z dolní zásuvky v psacím stole, klíč od kabinetu z CD přehráváče a poznamku z psacího stolu. Odemkněte levý kabinet a vezměte si z něj fotky Sandry a Emily. Opusťte Autotec a přemístěte se na střechu Rusty's Funhouse. Klíčem Meister lock odemkněte vodní nádrž a podívejte se skrz dalekohled. Čeká vás dramatická a fantasticky zpracovaná videosekvence, kdy se muž vydávající se za Black Arrow Killera snaží zabít Emily a vy mu v tom zabráníte (zde závislý na tom, jak jste před tím hrály, existuje totiž i varianta, při které Emily zemře). Běžte za Rookem do zastavárny a zeptejte se ho na vrahovu. Pošle vás na střechu, z které se ozývají divné zvuky. Vylezete na střechu a skrte se co nejvíce to jde. Na protější straně bude stát Dag Horton a bude se otáčet. Vždy, když bude otočen vám zády, musíte rychle popoběhnout směrem k němu a pak se schovat za další zádku. Není to nic lehkého, ale není to také nemožné. Stejně si hru raději uložte, protože když se vám to nepodaří Dag vás zastřílet. Pokud se dostanete až k Dagovi, dojde ke vráisce, při které Dag spadne ze střechy dolů a zabije se.

**DEN ČTVRTÝ.** Zase vylezete na střechu a prohledejte ji kvůli předmětu, který Dag pohodil na zem. Je to přístroj lokalizující jistý předmět. Zapněte ho a nechte se vést podle zrychlujícího se pípání směrem do kanálu. Přístroj vás doveďte až k tajné skrýši za jednou z cihel. Cihla vám však nepůjde vymout. Prohlídnete krabice v okolí a z jedné z nich si vezměte dláto. Dlátem vypáčte cihlu a vezměte Emilyinu krabici. Musíte nejprve deaktivovat bombu připevněnou ke krabici. Řešení této tuké hádanky je následující.

Popisují význam náklad, který dáte do převozníka.

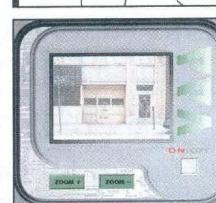
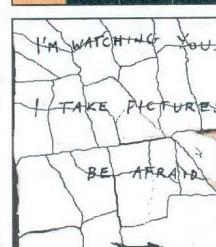
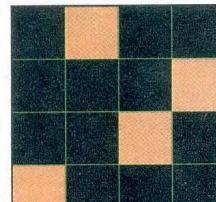
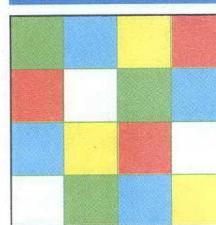
1. 2 červená a světle červená.
2. 2 zelená a světle zelená.
3. 1 červená a světle zelená.
4. 1 zelená a světle červená.
5. 2 červené a světle červená.

Běžte si promluvit s Emily a Gusem do Flamingo clubu. Gas vám sdělí, že papír, kterým byla zabalena Emilyin krabice vyhodil v místech za Flamingem. Jděte tam, a bedlivě poslouchejte. Uslyšíte šustit papír. Podívejte se nad sebe a pomocí antény sundejte papír ze sloupu. Prozkoumáte papír Photo Analyzerem v levém dolním rohu najdete číslo pošty. Vratte se do své kanceláře, kde už na vás budou čekat klíči z NSA. Připravte se na veselý výslech. Já jsem to vyřešil asi takto - vtipkoval jsem tak dlouho, dokud Jackson Cross (osoba co vás vyslyšel) neřekl, ať mě jeho kolegové zlikvidují. To je pravá chvíle na vžádny přístup. Řekněte část příběhu a pak chvíli zapřejte. Nakonec se přiznějte, že Emilyinu krabici máte u sebe a odevzdejte ji. Během videosekvence obdržíte číslo na Regan Madsen.

Promluvte si s Mac Muldenem o poštovním čísle. Získáte tak adresu na byt Malloye. Jděte do Garden House a budete velmi příjemní na stařenku u vchodu. Po chvíli vás pustí do pokoje Malloye. Seberte knihu anagramů, otevřete stůl a vezměte si z něj Cosmic Connection magazín, CDékko a kartu Everlok Safe. Běžte na chvíli pryč, třeba se prohlídnete CD na počítači u vás doma (stejně neznamená heslo) a pak se vrátíte do Garden House. Na židle budou ležet kalhoty a v nich poznámka o skladu Waterfront. Jděte do tohoto skladu, kde se konečně setkáte s Malloym. Opět se do toho zamíchají hoši z NSA a Malloy to zaplatí životem.

Druhou část očekáváte v příštím čísle. -Marek

## PUZZLE



# Máte všechna čísla?

Rádi Vám je zašleme!



ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)	
Excalibur 20-27,33	= 135 Kč
Excalibur 50	= 75 Kč
Excalibur CD 51,52	= 150 Kč
Excalibur 56 + CD	= 140 Kč
příplatek doporučeně	= 20 Kč
<b>CELKEM</b>	<b>520 Kč</b>

## Starší Excalibur CD

**Excalibur CD 50 Cena 75 Kč**  
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

**Excalibur CD 51 Cena 75 Kč**  
PC: Magic Carpet I a II, Mission Critical, Raven, Shadow of the Empire, Tilt...

**Excalibur CD 52 Cena 75 Kč (CD-ROM magazín 1)**

PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched

Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'balls. **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Challenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme

Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

**Excalibur 56 + CD Cena 140 Kč**  
Mnohasetstránkový Excalibur na CD! Interaktivní hra o video "Poborský dal góla". Přes 1000 programů (hry, dema, shareware, freeware...).

**PC-hry-dema:** Age of Riges, Albion, Cyberkid, Daey Thompson's Class Decathlon, beta demo 5.0, Putty Squad,

Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Return Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker.

**MACINTOSH-hry-dema:** A-10 Attack!, Civilization, Curse of Dragor, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Tubular Worlds, Warcraft, Warlords II, Wing Commander IV. **PC:** **AMIGA I MACINTOSH:** Další stovky dem...

## Historické Amiga magazíny

Extra nabídka pro Amigisty: staré (a dobré) Amiga magazíny, u nichž historická hodnota převyšuje hodnotu informací. Stojí za to je mít! Na skladě jsou čísla 3, 4, 5 a 6 za celkovou cenu 80 Kč.

## Předplatné: Excalibur

12 čísel ..... 234 Kč  
6 čísel ..... 117 Kč

**Excalibur + CD** 12 čísel ..... 990 Kč  
6 čísel ..... 445 Kč

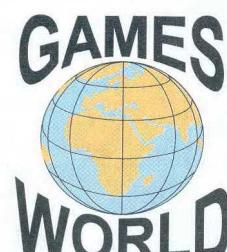
## Jak získat nabízené tituly?

Složenkou typu C poukážete peníze na adresu PCP, Box 414, 111 21 Praha 1 a na zadní část složenky do „Zprávy pro příjemce“ napišete za co a kolik platíte. Za doporučené zaslání je příplatek 20 Kč / zásilku. Zaplatené tituly obdržíte do 28 dnů poštou.

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

## Varování!

Vážení obchodní přátelé, dejte si velký pozor na následující firmy, neboť nedodržují své závazky - dosud nezaplatili Excaliburu a tím blokují jeho činnost - podobné nepříjemnosti by mohly způsobit i Vám:  
**INZERENTI:** MediGroup s.r.o. - Studio LUKAS -  
**SONY, Vochozka Trading, VV Computers, T.D.M.**  
**DISTRIBUTOŘI:** A.L.L. production, PNS, Transpress.  
Příště uvedeme též zodpovědné osoby.



pasáž Světozor, Vodičkova 41, tel. 2415 2130

Vaše prodejna her v centru Prahy.

INZERCE

**V CENÁCH OD 19.550,- bez DPH**

(platí pro sestavu MINI TOWER s procesorem DX4 - 100MHz, 256 KB Cache, 4 MB RAM, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 850 MB, myš, CS/US klávesnice, barevný monitor 14" MPR II, Non Interlace)

# počítače *BRAVE*



březen '94  
září '95  
červenec '96

**červenec '93  
listopad '93  
květen '96  
červen '96**

486 DX5-133 / 4 MB RAM	19 750,-	15" monitor MPR II-NI, dig.	+ 2 600,-
AMD K5 - 75 / 8 MB RAM	21 650,-	HD 1,2 GB	+ 1 600,-
AMD K5 - 100 / 8 MB RAM	22 850,-	RAM 4 MB	+ 650,-
INTEL P5 - 120 / 8 MB RAM	24 450,-	CD ROM MITSUMI FX 400	+ 1 650,-
INTEL P5 - 150 / 16 MB RAM	28 950,-	CD ROM MITSUMI FX 800	+ 3 400,-
INTEL P5 - 166 / 16 MB RAM	33 050,-	WINDOWS 95	+ 2 900,-

**AUTORIZOVANÍ PRODEJCI PC BRAVE**

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80 BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04 BRNO: proCA, Purkýňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6 BRNO: PROŠEK elektrosystémy a.s., Ponávka 2, Tel.: 05/57 19 96 BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87 BRNO: ProCad, Hudecova 78, Tel.: 05/415 133 45 BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/32 23 55, 241 10 ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45 DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13 FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/5/64 41 FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97 HAVÍŘOV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890 HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrova nám. 1493, Tel.: 049/306 80 HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machková 587, Tel.: 049/67 23 51 JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60 JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masarykova 12, Tel.: 066/206 23 KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12 KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/48 37 LIBEREC: ProCA, Siroká 32, Tel.: 048/259 58 LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08 OLOMOUC: HVS PLUS, Blažejského nám. 13, Tel.: 068/522 90 61 OPAVA: ProCA, Náměstí Republiky 11 (OD Breda), Tel.: 0653/21 26 20, linka: 427 OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25 OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24 OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65 OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořáková 26, Tel.: 069/22 38 43 OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavíkova 6168, Tel.: 069/691 41 01 PARDUBICE: BECO, Jindříšská 2038, Tel.: 040/621 00 49 PLZEŇ: LIBRA Electronics, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33 PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 105/7, Tel.: 02/242 195 81 PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02 PRAHA 10: ProCA, Na Vinohrární 1792/55, Tel.: 02/67 28 31 16-17, 67 28 31 21-22, Fax: 02/76 94 10 PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 02/781 71 85 PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83 PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průhřezná 76, Tel.: 02/782 26 31 PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17 SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36 TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65 TÍŠOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726 TURNOV: 2EL, Bezcružová 788, Tel.: 0436/218 39 ZÁBRÉH: ProCA, Postřelmovská 1B, Tel.: 0648/881 27 ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29 ŽDÁR nad SÁZAVOU: LIBRA Electronics, Nádražní 24, Tel.: 0616/268 12

Všechny značky a produktová jména jsou obchodní nebo registrované obchodní značky. Sestavíme libovolnou konfiguraci PC dle Vašich požadavků. Uvedené ceny neobsahují DPH.

SPOLEČNÝ PROJEKT

# ALIBRA

## ELECTRONICS s.r.o.

Brooks

## Pro-CA

## Pro-CA

## PROCA

SPOLEČNÝ PROJEKT

## STUDENT PROJECTS